

РУКОВОДСТВО ПО ПОКУПКЕ
РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ!

50 TOP GAMES & GEAR

COMPUTER GAMING

Russian Edition

№01(08), ЯНВАРЬ 2003

WORLD

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ PREVIEW

TRON 2.0

НОВЫЕ
СВЕТОВЫЕ
МОТОЦИКЛЫ!
ВСЕМИРНЫЙ
ЭКСКЛЮЗИВ

Поездка всей вашей жизни в великолепный шутер от Monolith!

«Сфера»

Разработка первой российской MMORPG ведется в недрах хорошо известной компании «Никита».

«Пограничье»

Один из самых заметных отечественных ролевых проектов.

ВЕРДИКТЫ И РЕЙТИНГ

Лучшие шутеры года!

No One Lives Forever 2
Unreal Tournament 2003
Hitman 2 • Battlefield 1942
America's Army

TECH:

Первый взгляд: Быстрейшая системная плата для сборки компьютера на процессоре Athlon XP. Положи в карман 40 Гбайт. Nostromo n30 GameMouse. Тестирование: Графические платы: бей монстров!



Корсары II

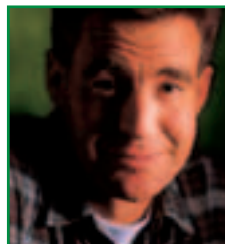
«Единственная в мире игра, которая
позволит вам почувствовать себя
истинным пиратом: на воде,
на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых
ожидаемых российских игр»

Страна Игр





Speak, Green

Черт, похоже, не успев до конца разобраться с колонкой в конце журнала, я уже пишу вступительное слово!..

Прежде всего я хотел бы расставить все точки над i: нет, это не какой-то особенно праздничный выпуск *Computer Gaming World*. Наши давнишние читатели должны помнить, что мои дряблые щеки уже как-то раз появлялись на последней странице журнала. Но с этим покончено. Как и с рубрикой *GreenSpeak* – в этот раз вы прочтете ее последний выпуск. И отныне вы будете постоянно видеть меня здесь – я занимаю свое законное место в начале каждого номера, и отсюда буду снисходительно обзирать и глубокомысленно комментировать все последующие страницы. Ура.

Еще новость: в этом месяце мы решили совершить мощный рыбок и создать еще один журнал. Черт побери. И мы работали над ним. И раз за разом смотрели выложенный в Интернете трейлер из фильма «Две твердыни». А еще готовили для наших читателей «Руководство по покупке рождественских подарков».

Понятно, что лично вам это «Руководство», скорее всего, не нужно – вы и так отлично знаете, что хотите получить в подарок. Но вот для ваших туповатых родителей, супругов, друзей или близких, понятия не имеющих, какие игры хорошие, а какие отстойные, оно очень пригодится. Имейте только в виду, что ассортимент игр, представленных в «Руководстве по подаркам», ограничен лишь теми вещами, в которые играли мы сами, и лично убедились, что они – классные.

В этом месяце мы решили совершить мощный рыбок и создать еще один журнал.

ные.

Темой данного номера стал *Tron 2.0* – игра, впервые услышав о которой вся редакция CGW дружно заулюлюкала. Поймите нашу реакцию правильно – ведь это была игра по мотивам заурядного диснеевского фильма 20-летней давности! Какой кошмар! Но потом мы узнали, что ее делает студия Monolith – один из самых талантливых современных разработчиков, создатель суперхитов *Aliens Versus Predator 2* и *No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way* (см. ее обзор и советы по прохождению в этом номере). Так вот, возвращаясь к *Tron 2.0*. Наверняка вы уже успели прочитать в других журналах, как классно она выглядит, но мы первыми в мире смогли в нее ПОИГРАТЬ! В общем, читайте наши восторженные впечатления, равно как и эксклюзивный репортаж о световых мотоциклах (lightcycles).

Ну и, наконец, пара слов о парне, который, начиная со следующего номера, заменит меня на последней странице журнала. Это Роберт Корфрей. И он мутант. Я просто не знаю, как иначе можно объяснить то, что в нем сочетается столько достоинств: чувство юмора, умение напугать, любовь к рыбе, а главное – умение, не напрягаясь, писать о чем угодно. Думаю, он вполне созрел примерить мои шлепанцы. Будьте к нему снисходительны, а то пожапеете!

Джефф Грин
Главный редактор
американского издания

РЕДАКЦИЯ В США

Главный редактор **Джефф Грин**
Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM)
Ведущий редактор **Дана Джонгевара** (Gamer's Edge)
Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH)
Редактор раздела Reviews **Роберт Корфрей** (RPG, Strategy)
Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports)
Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features)
Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

COMPUTER Russian Edition
GAMING
WORLD

ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

01(08), январь 2003

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левановский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

АРТ

Арт-директор **Серг Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694

Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Руководитель отдела

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru

Менеджеры

Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
г. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Скворцов

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Аглеров
Издатель
Николай Федулов

(game)land



Журнал «Computer Gaming World
Russian Edition» издается по лицензии
Ziff Davis Media, Inc. 28 East 28th Street,
New York, NY 10016, US

Типография
ОУ **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246


Тираж 30 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция жет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Computer Gaming World, Russian Edition» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



**Твердое решение
Monolith сделать
выдающуюся и
по-настоящему ки-
нематографич-
ную игру чувству-
ется абсолютно во
всем...**

COVER STORY

4 Tron 2.0

Забудьте про старый фильм! Лучше прочтите наше эксклюзивное превью нового шедевра от компании Monolith.

12 Руководство по покупке рождественских подарков

Инструкция по выбору подарков – обязательно подбросьте ее своим близким, и можете больше не беспокоиться, что любимая тетушка подарит вам на Новый Год коробку с Daikatana...

20 Loading...

Самые красивые скриншоты прошедшего месяца. Представляем космическую авантюра Freelancer и новый агг-он Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder.

24 Read Me

Черт побери! Палестинцы, оказывается, тоже играют в игры, но совсем не в те, что мы. Узнайте ответ арабского мира на шутер Soldier of Fortune. Кроме того, представляем первый взгляд на игру Hannibal, сделанную по мотивам фильма «Молчание ягнят»... И остальное как обычно.

Колонки

27 Вторая жизнь: самопал

30 Перспективы: взгляд назад

72 Tech

В этом номере множество «Первых взглядов»: Chaintech 7NJS, Arrgo CWA79D и Arrgo CWA88D, Nostromo n30 Game-Mouse, Ziv 2, Enthronic E360X, DSTN EStudio-7280P. А также тест 4-х передовых графических плат.

78 Карьера в виртуаль- ных мирах

Очередная порция приключений господина Подходцева.

81 Gamer's Edge

Кейт достает губную помаду... Читайте прохождение самой сложной миссии NOLF2 – Double Cross. Брюс Герик и Том Чик сражаются на полях Medieval: Total War. Продолжается публикация «Энциклопедии WarCraft III» – (смотри в этом номере советы по игре за Undead). Ну и разумеется, Самый Грязный Трюк Месяца!..

96 GreenSpeak

Джефф Грин закрывает свою рубрику, чтобы дать жизнь новой. Читайте в следующем номере Scorched Earth от Роберта Кофрея...

P.S. С Новым годом!

Невероятно удобно,
особенно по контра-
сту с блужданиями, по-
стоянными смертями
и потерей награблен-
ного в EQ.



34 ASHERON'S CALL 2

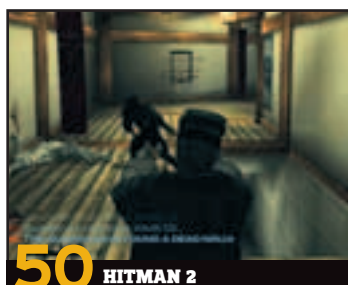
Microsoft вновь тянется к нашим кошелькам.



56 BATTLEFIELD 1942



46 UT2003



50 HITMAN 2

Previews

- 29 Hannibal
- 34 Asheron's Call 2
- 36 PlanetSide
- 38 «Пограничье»
- 42 «Сфера»

Reviews

- 44 American Conquest
- 46 Unreal Tournament 2003
- 48 No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
- 50 Hitman 2: Silent Assassin
- 52 Black Oasis
- 56 Battlefield 1942
- 58 Age of Mythology
- 60 America's Army: Operations
- 62 Ghost Recon: Island Thunder
- 63 Prince of Qin
- 64 The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- 66 Dirt Track Racing 2
- 68 Earth 2150: Lost Souls
- 69 Revisionist History: Tribes 2
- 70 Spells of Gold



38 «ПОГРАНИЧЬЕ»

Один из самых заметных российских ролевых проектов.



42 «СФЕРА»

Первой российской MMORPG.

TRON

Monolith достала из хранилища фильм 20-летней давности и дала ему вторую жизнь в виде компьютерной игры.

ТЬЕРРИ НГУЕН

ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Monolith
ЖАНР: First-person shooter
URL: www.tron20.net
ДАТА ВЫХОДА: март 2003

Кино-продолжения фильма *Tron* не будет. Это официальное заявление представителей студии Disney.

Но игрушка, которую сейчас разрабатывает для нас с вами компания Monolith, делает такое продолжение совершенно ненужным, и пусть Брюс Бокслейтнер с Джеффом Бриджесом катятся к чертям! Мы не пойдем в кино – мы удобно устроимся за своим компьютером, запустим в игру и будем сами участвовать во всех событиях сиквела!

Как известно, фильм *Tron* вышел на экраны в 1982 году, и сюжет игры учитывает, что с тех пор минуло целых 20 лет: вы действуете от лица Джета Брэдли, сына Алана Брэдли (именно его играл Брюс Бокслейтнер, который, кстати, принял участие в озвучке *Tron 2.0*). Сам Алан внезапно и таинственным образом исчезает, и, расследуя, что случилось с отцом, Джет проникает в цифровой мир *Tron*, оказавшись в самом пекле конфликта между ICP, Corruption и fCon. И вполне вероятно, что, програвшись через таинственные и полные опасностей уровни (Progress Bar, Internet Hub City и т.д.), Джет сможет лично встретиться с легендарным *Tron*'ом...

ФИЛЬМ ИГРА 2

Некоторые фишки фильма *Tron* были слегка изменены и «осовременены» в игре *Tron 2.0*. Вот несколько примеров подобных метаморфоз:



Молодой Алан Брэдли стал старым и полигональным.



Световые Lightcycles мутировали в Super-Lightcycles.



Киношные Red Guards превратились в игру в ICP Guards.

2.0



ИГРА ЦВЕТОВ

Самое потрясающее в графике *Tron 2.0* – это, конечно же, знаменитый эффект свечения – главная фишка движка LithTech Triton (улучшенной версии LithTech Jupiter, на котором была сделана игра *NOLF 2*). Благодаря какому-то чужу, которое я так до сих пор и не смог разгадать, Triton демонстрирует еще более красивые эффекты электронного свечения, чем те, что были в фильме. «Если бы у нас не было этого свечения, мы вообще не стали бы браться за игру», – объясняет арт-директор проекта Эрик Кохлер (Eric Kohler).

Другой важный аспект *Tron 2.0* – игра цветов. Эрика Кохлер утверждает: «Интенсивное цветное свечение является главной особенностью игрового дизайна. И, в отличие от всех остальных игр, стилизованным лейтмотивом *Tron 2.0* являются чистые, а не смешанные цвета». Например, полиция окрашена красным (ведь во всем мире этот цвет служит синонимом команды «Стоп!»), силы Corrupted выполнены в ослепляющем флюоресцентно-желтом цвете, а жадные до энергии fCop – в царственно-пурпурном. Что касается нейтральных персонажей, помогающих главному герою, то они выкрашены в голубой цвет, резко контрастирующий с палитрами врагов.

Выступающая в качестве издателя студия Disney гала Monolith полную свободу во всем, что связано с внешним обликом игры. «Несмотря на то что мы создаем не-



Простые полигональные конструкции и желтое свечение придают этой территории, принадлежащей Corrupted, совершенно потрясающий вид.

кий абстрактный компьютерный мир, в нем все равно должны быть узнаваемые детали, например, двери и тому подобное. Так что единственным фактором, сдерживающим полет нашего воображения, является условие, что игровой мир не должен быть СПИШКОМ кривоватым», – объясняет Эрик Кохлер, а затем добавляет: «На дизайн игры оказали влияние несколько факторов – собственно фильм, идеи Сига Мига (Syd Mead), а также стиль аниме. Мы внимательно изучили то, как аниме-художники используют кривые линии при конструировании зданий и машин, и применили некоторые из обнаруженных закономерностей в *Tron 2.0*».

МОТОЦИКЛЫ СМЕРТИ

Одним из самых запоминающихся моментов оригинального фильма (именно его фанаты больше всего хотят увидеть в игре) была гонка на мотоциклах будущего – Lightcycles. Как и в фильме, эти аппараты выполняют в игре очень важную роль – т.е. они не просто служат для преодоления некоторых уровней, а органично вплетены в сюжет.

Например, на первом (обучающем) уровне герой оказывается в западне и удирает оттуда на мотоцикле – все, как в кино.

Для управления Lightcycle'ом требуется всего три кнопки: повороты налево и направо, а также регулировка положения камеры. Гонки проходят примерно так же, как и в кинокартине: вы стремительно мчитесь и стараетесь, чтобы управляемые AI соперники врезались в стены, которые вы оставляете позади себя. При этом камера автоматически переключается на вид от третьего лица, но вы можете менять угол и масштаб обзора, а также вернуться к режиму от первого лица.

«А за каким чертом мне может понадобиться пилотировать Lightcycle в режиме от первого лица?» – спросите вы. Отвечая: в стремительных погонях по городу это может оказаться очень даже удобным и полезным!

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 10



АПГРЕЙД ГЕРОЯ

Меню подпрограмм позволяет вам как угодно кастомизировать своего персонажа. На рисунке показан интерфейс управления подпрограммами. Вдоль края диска высвечены все активные подпрограммы (разноцветные прямоугольники), голубые участки показывают занятую ими RAM, а черные – свободную оперативку, куда можно загрузить еще какие-нибудь подпрограммы. Сами подпрограммы могут быть трех версий: альфа, бета или gold. Больше всего места занимает альфа-версия, меньше всего – gold. Область в середине диска показывает физические статистики героя, такие, как здоровье и скорость передачи (transfer rate), и именно здесь мы распределяем свободные Build Points для улучшения его параметров. Три выступа по краю – это кнопки, отвечающие за конвертацию непригодных к использованию программ в пригодные, дефрагментацию (т.е. оптимизацию свободного пространства) и удаление вирусов.

За нами будете...



марка № 1 в России
по известности и распространенности
на рынке компьютерных комплектующих и периферии*

* по данным группы компаний КОМКОН, интернет-сайта iXBT.com и опросов на VoxRu.Net за 2002 г.

Lightcycle

В *Tron 2.0* мы встретим как классические Lightcycles, так и новейшие Supercycles. Старый Lightcycle ездит немного быстрее, но у Supercycle есть специальный акселератор, резко ускоряющий его всякий раз, когда вы оказываетесь на хвосте соперника.

Всего по ходу сюжета нас ждет 4-5 соревнований. Каждый раз после победы на таком соревновании, арена, на которой оно проходило, будет становиться доступной из главного игрового меню – так что вы в любой момент сможете запустить гоночный режим и немного отдохнуть от бесконечной стрельбы и головоломок. К сожалению, бешеная скорость, с которой носятся Lightcycles, делает невозможными состязания с живыми соперниками через Интернет.



Новые Supercycles автоматически ускоряются каждый раз, когда вы едете с противником ноздря в ноздрию. Кроме того, благодаря открытой конструкции этого мотоцикла вы можете плеваться в соперников!

У SUPERCYCLE ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЙ АКСЕЛЕРАТОР, РЕЗКО УСКОРЯЮЩИЙ ЕГО ВСЯКИЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ОКАЗЫВАЕТЕСЬ НА ХВОСТЕ СОПЕРНИКА.



Большинство гонок будут проходить на хорошо знакомой по фильму арене...



...но иногда придется покататься и по городу.

Демигурги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.

Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
в Мире Лордов!

Выход игры:
второй квартал
2003 г.



Добро пожаловать в Internet Hub City, самое суматошное место во всей игре. Скорее всего, здесь вы найдете все свои любимые порносайты...

Да, да, помимо соревнований, герою не раз и не два предстоит уходить на мотоциклах от преследования. Вам придется петлять по улицам огромного города (Lightcycles носятся настолько быстро, что ребята из Monolith оказались просто вынуждены сделать уровни достаточно просторными), а на них значительно удобнее ориентироваться в режиме вида «из глаз».

TRON-ARENA

Еще одной фирменной фишкой вселенной *Tron* являются состязания различных программ (т.е. персонажей) на специальной арене. Разработчики сразу сообщили, что подобные стычки – идеальный вариант для мультимедийных баталий.

Отказавшись от традиционного режима Deathmatch («Мы не собираемся делать *Quake* со скинами в стиле *Tron*»), – объясняет продюсер Клифф Камидо (Cliff Kamida) – Авторы предлагают сражения на арене, в точности повторяющие то, что было в фильме. Двое или больше игроков встают на летающие диски и начи-

нают свой «смертельный Pong». Помимо ударов по противнику, можно попытаться разрушить под ним почву. В зависимости от дизайна конкретного уровня поединки могут проходить как один на один, так и между командами, в каждой из которых может быть до шести человек. В настоящее время имеется пять многопользовательских арен, включая одну, взятую прямо из фильма (*Discs of Tron*), и еще одну, расположенную внутри процессора от корпорации Intel. Кроме того, Monolith планирует выпустить специальный инструмент для создания модов, который позволит игрокам конструировать собственные, совсем уже абстрактные и необычные арен.

В отличие от всех остальных игр, режим наблюдения на Арене – это не просто свободный полет камеры над полем боя. Приготовьтесь к роли зрителя, наблюдающего состязание из skybox'a и жужжащего его окончания, чтобы бросить вызов победителю. Обещаны как битвы «каждый за себя» (т.н. показательные матчи), так и командные турниры, на которых нынешний чемпион выступает на золотом диске.

TCP/IP A.I.

Но довольно упоминаний о фильме! Поговорим, наконец, и о геймплее. Проведя за игрой некоторое время, мы убедились, что *Tron 2.0* является дальнейшим развитием фирменного «сюжетного» стиля Monolith – то есть перед нами самый настоящий «сюжетный шутер». 30 уровней, разбитых на 11 миссий, порадуют даже самых взыскательных игроков, поскольку действие происходит в весьма экзотических локациях – от внутренних Интернет-серверов до самого *Tron*'а из оригинального фильма. Головоломки соответствующие – проникнуть через firewall, отыскать источник поврежденных данных внутри Интернет-хаба и т.д...

Интеллект противников и союзников специально разрабатывался в соответствии со спецификой игрового мира. Например, дружественная программа Mercury (см. обложку этого номера) питает к герою романтические чувства, заполняя непринужденным общением короткие паузы между интенсивной пальбой, и зачастую помогает ему выполнить задачи миссий. Маза – новый AI Алана Брэдли – ставит задачи и гает

Оружие

В ходе игры вам предстоит найти четыре прототипа, которые можно апгрейдить, добавляя к каждому из них по две дополнительные атаки. В итоге получается 12 различных видов оружия. Кликая левой клавишей мыши, можно вести огонь в основном режиме, зажав левую клавишу, – в альтернативном, а правая клавиша отвечает за защитный режим.



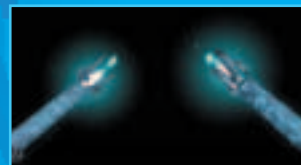
Нормальный диск, в точности как в фильме.



Если вам нужна лучшая управляемость, воспользуйтесь этой версией диска.



Зажмите левую клавишу мыши, и когда вы ее отпустите, диск взорвется.



Бесшумное оружие ближнего боя.



Что-то вроде шотгана, может накапливать заряд для более мощного удара.



Снайперская винтовка для *Tron*'а.



Это Mercury, ваша смелая и решительная помощница.



Арена Discs of Tron.

советы. Иногда помощи и поддержки можно попросить у NPC, и любая относящаяся к делу информация будет тут же включена в список задач Джета – так что можете считать нейтральных персонажей встроенной системой подсказок, предназначенной помогать безнадёжно застрявшим игрокам. Что касается врагов, то они могут и будут вызывать подкрепления (особенно ICP), и им вполне хватит мозгов на то, чтобы в нужные моменты переключаться между рукопашным и дистанционным оружием.

АПГРЕЙД ЮЗЕРА

Да, в этой игре ЕСТЬ полноценный RPG-аспект. Навязанный бессмертным *System Shock 2*, он незримо присутствовал еще в *NOLF* и уже вполне зримо – в *NOLF2*: вы можете кастомизировать своего персонажа, который по мере развития сюжета становится все круче и круче, и сами выбирать стиль своей игры. Основной ролевой системы является меню подпрограмм – диск, демонстрирующий имеющиеся у вас подпрограммы и статус героя. Новые подпрограммы (можете по старинке называть их оружием или спецспособностями) вы будете находить на трупах врагов и в архивах данных, а количество подпрограмм, которые вы сможете одновременно запустить, зависит от оперативной памяти компьютера, внутри которого в данный момент находится персонаж. Например, если вы в PDA, то, скорее всего, сможете запустить только одну активную подпрограмму, но, попав на гигантский Интернет-сервер, можно одновременно вос-

пользоваться практически всем своим арсеналом. Подпрограммы включают Flash Buffer, делающий выстрелы тише, Megahertz (увеличение урона), а также бонусы, позволяющие бесшумно передвигаться. Иногда вам будет попадаться испорченный или даже зараженный вирусом софт, и тогда придется срочно принимать меры, чтобы вылечить или дефрагментировать свою систему.

Кроме того, вы будете собирать т.н. Build Nodes (RPG-шные бонусные очки), увеличивающие номер версии программы героя. С помощью них можно будет поднимать те или иные его параметры, например, здоровье, энергию, перезарядку (Recharge) и т.д. Номер стартовой версии Джесфа – 1.0, но если вы будете очень стараться, к концу игры он может добраться аж до v.10.0. Ведущий дизайнер Фрэнк Рук (Frank Rooke) выражает надежду, что, используя подпрограммы и Build Nodes, геймеры смогут оптимально подогнать способности героя к своему стилю игры.

Твердое решение Monolith сделать выдающуюся и по-настоящему кинематографичную игру чувствуется абсолютно во всем. Язык, с помощью которого компьютерные программы общаются между собой, цветное свечение, характерное для различных типов NPC, дизайн уровня, расположенного внутри PDA... Можно не сомневаться, что *Tron 2.0* понравится как хардкорным геймерам, так и поклонникам оригинального фильма. Ведь быть непосредственным участником событий намного интереснее, чем просто наблюдать их, не правда ли?



СИД МИД РАССКАЗЫВАЕТ О ДИЗАЙНЕ TRON

Известный дизайнер Сид Мид (Syd Mead) прославился благодаря своей работе над фильмами *Tron* и *Blade Runner* («Бегущий по лезвию бритвы»). Мы задали ему несколько вопросов, чтобы выяснить, что maestro думает по поводу *Tron 2.0*.

CGW: Какую часть игры вы видели? И какое участие принимали в ее создании?

СИД: В последний раз я видел игру на выставке E3, в частности, я внимательно ознакомился с уровнем Firewall. Разработчикам удалось отлично передать стиль и антураж фильма. А моим единственным вкладом в разработку игры было проектирование новых Supercycles.

CGW: В чем основное различие между дизайном старых Lightcycles из кинофильма и новых Supercycles?

СИД: Понимаете, в далеком 1982 году уровень развития технологии сильно ограничивал нашу фантазию, поэтому дизайн тогдашних Lightcycles состоял в основном из правильных геометрических кривых и мало напоминал реальный автомобиль или мотоцикл. Главная причина того, что Lightcycles были со всех сторон закрытыми, очень проста – компьютеры того времени не могли корректно просчитывать анимацию гонщика. Приступая к созданию Supercycle, я заново изучил современные тенденции в дизайне мотоциклов. Я сходил в книжный магазин и набрал книг и журналов, чтобы выяснить, как люди отделяют своих железных друзей, а также какие особенности конструкции считают наиболее важными крупнейшие производители. **CGW:** Как вы считаете, качество дизайна научно-фантастических вселенных в 1982 году (время, когда Сид работал над *Tron* и *Blade Runner*) было выше, чем сейчас или наоборот – ниже? Что важнее для создания достоверного футуристического мира – фантазия дизайнера или современные компьютерные технологии?

СИД: На мой взгляд, технологические ограничения заставляют дизайнера работать более старательно и в конечном итоге приводят к более высокому качеству конечного продукта. Большинство современных дизайнерских работ, сделанных на основе компьютерной графики, напоминают мне демо-ропки студии Industrial Light & Magic – они демонстрируют высочайшие технические возможности, а вовсе не высокохудожественный или, по крайней мере, концептуальный дизайн. Иными словами, если в основе вашей работы лежит неудачная идея, то никакие многомиллионные компьютеры не сделают ее удачной – на выходе вы получите ту же самую плохую идею, только стоимостью в несколько миллионов долларов, вот и все.



Граната, бросаемая рукой.



Гранатомет, стреляющий одной гранатой.



Выстрел пятаю «пьяными» ракетами – с помощью него очень удобно зачищать комнаты.



Что-то вроде автомата.



Энергетический коготь, который может захватывать противника и высасывать из него здоровье и энергию.



Ракета, полетом которой можно управлять.

РУКОВОДСТВО ПО ПОКУПКЕ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

COMPUTER GAMING WORLD - 2002

HOLIDAY BUYER'S GUIDE

РЕБЯТА, НА НОСУ ОЧЕРЕДНОЙ ПРАЗДНИК.

В жизни есть довольно много неприятных вещей – рождественники, которых мы ненавидим, пицца, от которой нас тошнит, и подарки, которые хочется запустить в физиономию гари-телю. К сожалению, с рождественниками и едой сделать ничего нельзя, но вот ситуацию с подарками можно попробовать исправить. Воспользуйтесь нашим всеобъемлющим «Руководством по покупке рождественских подарков», и, скорее всего, на этот раз вам не придется деланно улыбаться, принимая от друзей и родных всевозможную дрянь.

Неважно, какие праздники вы отмечаете – Кванзу, Чанукан, Рождество или же, подобно Роберту Корффею, поклоняетесь костям мертвецов – наша цель заключается в том, чтобы вы были счастливы. А лучший способ добиться счастья – это заставить своих родных и близких купить вам правильную игру или железяку. Так что возрадуемся, друзья, – никто из вас отныне не будет, развернув подарок, цедить сквозь сжатые от злости зубы: «А-а, *Farscape: the Game...* Ура...» С помощью нашего «Руководства» вы сможете без проблем определить, к какой категории геймеров принадлежите, затем вырезать или обвести фломастером описание той или иной нужной вам игры, ну а потом погреборщить журнал на видное место, чтобы он попался на глаза людям, тратящим на вас деньги... Если все сработает, то совсем скоро вы будете буквально купаться в шикарных играх и компьютерных причиндалах. А если не сработает – что ж, по крайней мере, вы потратите деньги на покупку этого номера *CGW* – нас вполне устраивает такой новогодний подарок от читателей! Запомни, малыш: лучший подарок – это тот, который гаришь Ты!!..

НЕ ПОКУПАЙТЕ ДУРАЦКИХ ПОДАРКОВ! СЛЕДУЯ НАШИМ РЕКОМЕНДАЦИЯМ, ВЫ СМОЖЕТЕ ПОДОБРАТЬ ДЛЯ СВОИХ РОДНЫХ И БЛИЗКИХ САМЫЕ ЛУЧШИЕ РС-ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЖЕЛЕЗЯКИ, И ЭТОТ НОВЫЙ ГОД СТАНЕТ САМЫМ СЧАСТЛИВЫМ В ИХ ЖИЗНИ!

РЕДАКЦИЯ CGW

ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЖОНА ЮЛАНДА





СЕРЖАНТ МЯСНИК

Стволы и картечь – вот универсальный способ решить любую проблему. Именно на силе оружия зиждется могущество Америки! Наш парень, Мясник, попадает птице в глаз с расстояния в 500 метров. Он способен одолеть кого угодно – дайте только ему правильное оружие! Его девиз: если кого-нибудь нужно убить, не следует откладывать это дело на завтра!



▲ **BATTLEFIELD 1942.** Игра про Вторую Мировую Войну для тех, кто радуется, наблюдая, как враги отправляются в ад. Научиться играть в этот шутер проще простого, при этом он предлагает огромное количество всевозможного оружия и боевых машин (включая танки, самолеты, корабли и подводные лодки). Весьма вероятный претендент на звание Лучшей Многопользовательской Игры Года.

OPERATION FLASHPOINT GOLD. Лучшая Игра 2001 года по версии CGW, наиболее приближенный к реальности тактический симулятор. «Золотое издание» включает новые карты, машины, оружие и официальное стратегическое руководство. Поверь нам на слово, парень, тебе НУЖНА эта игра.

▶ **COMBAT FLIGHT SIM 3.** Третья инкарнация «военной версии» самого знаменитого в мире авиасимулятора от Microsoft. Потрясающая графика, детализированные модели самолетов, реалистичная поверхность земли... Рекомендуются всем виртуальным пилотам и любителям военной истории.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Запустив эту игру, вы станете участником увлекательнейшего фильма про войну, вы пройдете путь из далекой Северной Африки в самое сердце Германии (agg-он *Operation Spearhead*). Вы даже сможете давить фрицев на угнанном у них «Тигре». Разве это не здорово?!

SPLINTER CELL. Представьте себе *Metal Gear Solid*, выполненный в фирменном «техно-трипперном» стиле Тома Клэнси. Красться, выслеживать, тихо убивать врагов, использовать шпионские приспособления, наслаждаясь при этом графикой новейшего движка Unreal II...



Это поклонник бешеного экшена, его любимые фильмы – «Терминатор 2», «Чужие», «Армагеддон», «Матрица» и вся трилогия «Крепкий орешек». Он наслаждается взрывами. Его жестокий ум и отточенные спинномозговые рефлексы требуют опасности и борьбы, неважно – на ружьях, световых мечах или боевых роботах.

ЗУДЯЩИЙ КУРОК



НАППИ О'ЛЕОН

Он невысок, аккуратен, умен и хитер – настоящая кость в горле для всех окружающих. В реальной жизни он может быть старшим помощником младшего погавальщика в каком-нибудь заштатном ночном магазине, но в душе он постоянно ищет тонкую грань, разделяющую свободу и полную анархию. Подарив ему одну из перечисленных ниже игр, вы удовлетворите бурлящую в нем жажду власти и могущества. Можете не сомневаться – игра поглотит его с головой и, скорее всего, вам придется выводить его из этого состояния с помощью какого-нибудь тяжелого предмета.

CIVILIZATION III AND CIV III: PLAY THE WORLD. *Civ III* – это самая стратегическая из всех стратегических игр на свете. Agg-on Play the World гонит ее еще... хм... стратегичней. Он не просто добавляет новые страны и юнитов, но и предлагает три различных варианта многопользовательского режима. В общем, если в вашей коллекции нет третьей «Цивилизации», вы не геймер, а так, позер.



▲ **MEDIEVAL: TOTAL WAR.** Игра настолько невероятно масштабна, что легко может вытеснить из вашей головы все остальные мысли. Потрясающе глубокая и сложная походовая стратегия сама по себе способна заменить пяток других игр, а ведь еще имеются чертовски

увлекательные риал-таймовые бои, реалистично моделирующие средневековые сражения и осады замков...

SIMGOLF. Эта игра сделала невероятное – она заставила нас смотреть на гольф как на веселое и увлекательное занятие. Продукт совместного творчества двух титанов игровой индустрии – Сига Мейера и Уилла Райта – SimGolf демонстрирует свежий и оригинальный взгляд на застоявшийся жанр «тайкунов» – игроки проектируют собственные площадки для гольфа, управляют ими и даже могут сами сыграть там партию-другую.

EARTH AND BEYOND.

Если вы в какой-то момент вдруг осознали, что вам больше нечего в этой жизни завоевывать, попробуйте свои силы в глубоком космосе, населенном многочисленными живыми игроками. Эта космическая онлайн-ролевая игра, с ее бесконечными просторами и богатством возможностей, надолго засосет даже самого честолюбивого Наппи.



e-shop
<http://www.e-shop.ru>

31 декабря
наш магазин работает

Доставка по Москве
будет осуществляться до
20:00. В этот день
каждому покупателю
подарок от нашего
магазина и бутылка
шампанского.



СПЕЦИАЛЬНОЕ
НОВОГОДНЕЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
только до 31 декабря

Новогодние комплекты
приставок

покупая их, вы экономите
от 10\$ до 20\$

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY. Великолепный комедийно-шпионский шутер, лучший на данный момент представитель жанра FPS. Грамотные скрипты, отличный AI, потрясающая графика, сексапильная героиня – все эти особенности делают *NOLF2* обязательным приобретением для любого фаната 3D Action.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST. Лучший подарок для фаната, готового ночью напролет стоять в очереди за билетом на «Атаку Клонов» – просто для того, чтобы увидеть Йоду, размахивающего световым мечом. В игре есть широкий ассортимент заклинаний с использованием Силы, экзотические локации, а главное – огромное количество дуэлей на световых мечах.



▲ **GRAND THEFT AUTO III.** Потрясающая смесь жанров и стилей. Ваш герой – мелкий уличный воришка – получает возможность реализовать все свои самые низменные инстинкты, раскроить черепа множеству других таких же воришек, угнать массу автомобилей и т.д. Великолепный интригующий сюжет, уникальная структура миссий, полная свобода на улицах огромного города...

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES.

Циклопические роботы, палящие друг друга из десятков стволов, – что может быть прекрасней? Вообразите себя за штурвалом гигантского шагающего танка! Миссии, проходящие на самых разных планетах, гладиаторские бои на арене, великолепная графика, суровая экономическая модель. Не упустите шанс стать самым знаменитым наемником во вселенной!

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT.

Это единственная за последние много-много лет хорошая игра про Дюка Ньюкема. Она возвращает нас к истокам, когда Дюк был плоским, аркадным и передвигался по скроллирующимся платформам. Впрочем, по накалу эшена *Manhattan Project* ничуть не уступает своему брату-FPS, игра сочетает великолепный драйв и на удивление низкую цену.

АРТИ ВОРЛОК

Можете считать Арти эксцентричным и взбалмошным кузеном Наппи О'Леона. Он тоже хочет завоевать мир, но ему скучно делать это силой пушек и мечей. Наш Арти чем-то напоминает Сарумана – для удовлетворения своих имперских амбиций он тренирует орков и кастует заклинания. Не стойте у него на пути, а то он превратит вас в крысу...



▲ **AGE OF MYTHOLOGY.** Черт побери! Долгожданное продолжение серии *Age of Empires* от компании Ensemble оказалось на редкость красивым, увлекательным и аддитивным. Более того, на этот раз авторам каким-то чудом удалось сделать нормальный одиночный режим. Так что можете смело нести свои денежки Биллу Гейтсу...

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE. Забудьте о «Героях»! На сегодняшний день лучшей походовой фэнтези-стратегией является именно *Age of Wonders II*, с прекрасной трехмерной графикой и отточенным балансом между менеджментом ресурсов, градостроительством и боями. Обязательна к приобретению для всех юных Гэндальфов.

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR. Это ваш шанс почувствовать себя молодым Джеффом Гринном и поучаствовать в великой войне римлян и галлов на просторах древней Европы. Игра представляет собой хорошо сбалансированную смесь стратегии и RPG и смотрится на удивление оригинально и свежо.

DISCIPLES II: DARK PROPHECY. Продолжение оригинальной фэнтези-стратегии от компании Strategy First получилось во всех отношениях лучше своего оригинала, в том числе и с точки зрения графики. Эта игра

мрачнее, жестче и сложнее, чем *Age of Wonders II*, если первая предназначена в основном для Гэндальфов, то *Disciples II* – скорее для Саруманов.

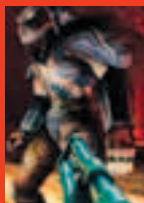
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS. ▶

Вай! Люди и орки снова с нами – и на этот раз они привели с собой ночных эльфов и нежить. Последний эксперимент Blizzard с обожжаемой всеми игровой вселенной поверг игровое сообщество в состояние, близкое к шоку. Перед нами великолепный пример того, какой должна быть игра, чтобы стать блокбастером. Не проходите мимо.



ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ВЫПУСК

Мы не собираемся давать какие-либо рекомендации и не хотим выглядеть в ваших глазах крохоборами. Возможно, вы предпочтете потратить все свои деньги на какую-нибудь сувенирную фигурку из «Звездных Войн» в подарочной упаковке. В любом случае, вот список отличных игр, стоящих от \$20 и ниже.



Aliens Versus Predator 2 \$20



Red Alert 2 \$10



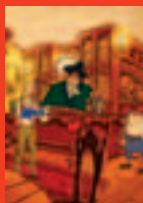
No One Lives Forever \$20



Might and Magic VI \$7



Jedi Knight \$10



The Curse of Monkey Island \$10



StarCraft Battle Chest \$20



Tony Hawk's Pro Skater 2 \$10

РЫЦАРЬ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА

Когда этот бледный парень с волосами, собранными в хвостик, и с 10-гранным кубиком в кармане говорит о «добрых старых временах», он имеет в виду Британию XII века. В его глазах все последующее развитие человечества – это непрерывное падение в пропасть с той вершины, на которой оно было во времена, когда Король Артур выдернул меч из камня. Реальный мир заставляет нашего героя горько плакать, и чтобы хоть немного утешиться, он играет в сказочные ролевые игры, одевается в плащи, кастует заклинания +1 к крутизне и периодически смотрит «Властелина Колец» (коллекционное подарочное платиновое DVD-издание, расширенное и до-полненное).



ICEWIND DALE II. Долгожданное продолжение одной из лучших ролевых игр от Black Isle Studios. Соединяет все, что нужно для счастья фанатам D&D: классический сюжет, создание партии, море шмоток, постоянные драки. Конечно, двухмерный движок смотрится несколько устаревше, но это несколько не умаляет достоинств *Icwind Dale II* – лучшей на сегодняшний день хардкорной RPG.



▲ **THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND.** Гигантская, эпическая, прекрасная – все эти эпитеты абсолютно справедливы для шедевра от компании Bethesda, одной из лучших RPG последнего десятилетия. Мы получили целый мир, в котором можно потеряться на долгие дни, недели и даже месяцы. Так что отложите в сторону роман Роберта Джордана, и начинайте играть!

NEVERWINTER NIGHTS. Ролевая игра нового поколения от Bioware – нечто большее, чем очередная масштабная D&D-RPG. Мы имеем дело ни много ни мало с революцией в игровом дизайне, когда геймеры получают полноценный инструментарий для создания собственных приключений и возможность совместно проходить их в он-лайне. Лучшая на сегодняшний день многопользовательская RPG.

FREEDOM FORCE. Первая по-настоящему хорошая PC-игра про супергероев – реальный претендент на звание Игры Года по версии

CGW. Под ваше руководство поступает целая команда суперменов, вышедших прямо из комиксов 60-х годов. Проработка персонажей, игровая вселенная, юмор – все на самом высоком уровне. Лучшая на сегодняшний день игра по мотивам комиксов!



DUNGEON SIEGE. Нужно признать, что данная игра несколько более... легковесна, что ли, по сравнению с другими, представленными на этой же странице. Тем не менее, если вы любите угалой hack'n'slash в стиле *Diablo*, если убивать монстров для вас важнее, чем продвигаться по сюжету и читать диалоги, то *Dungeon Siege* – это именно то, что вам надо. Короткий отдых для мозга в промежутке между марафонами *Morrowind*.

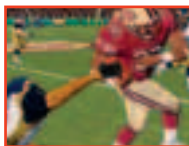


СПОРТСМЕН-ЗАОЧНИК

Олицетворение полузащитника, никогда не вылезающего из мягкого кресла. Вместо того чтобы заниматься спортом в тренажерном зале и стогнать свое пивное брюхо, он проводит время, изучая таблицы результатов собственной баскетбольной лиги, существующей только на экране его монитора, параллельно смотря по телевизору трансляции всевозможных соревнований, — NASCAR, NFL, MLB и даже репортажи о керлинге из Канады... В глубине души он мечтает стать Майклом Джорданом, Бэрри Бондсом, Джеффом Гордоном и Майклом Тайсоном — причем всеми одновременно. И он бы обязательно ими стал! Если бы только смог оторвать от кресла свой жирный зад...



UNREAL TOURNAMENT 2003. Вы можете спросить: «А что, собственно, делает новейший и крутейший шутер 2003-го года в спортивном разделе?» Все очень просто — в данном случае мы имеем дело со спортом будущего: игроки рвут друг друга из ракетниц и энергетических пушек, а их менеджеры определяют размеры гонораров и, как могут, удовлетворяют самые сумасшедшие прихоти капризных звезд. М-га, не так уж сильно это будущее отличается от настоящего...



MADDEN NFL 2003. Похоже, торговой марке Madden не страшно ни время, ни технический прогресс. Вышедшая этим году серия получилась самой удачной за всю ее историю, она смогла составить реальную конкуренцию своим консольным итерациям. Новые фишки включают режим Minicamp, стабильную игру через Интернет и возможность слушать во время матча собственные MP3-файлы. Наконец-то мы получили хороший футбол!

US OPEN 2002. Как же долго PC-шники ждали качественного теннисного симулятора на своей родной платформе! И вот, наконец, такая игра вышла, пусть даже в ней не хватает нескольких популярных спортсменов вроде сестер Уильямс. На редкость реалистичный и адиктивный сим, рекомендуем.

FORMULA 1 RACING/GRAND PRIX 4. Если вы всю жизнь мечтали о хардкорном симуляторе «Формулы 1», то вам страшно повезло. В свет вышли сразу две превосходных гонки — *Gran Prix 4* и *Formula 1 Racing*. Игры настолько хороши, что мы даже не знаем, какую из них вам порекомендовать. Лучше всего возьмите обе.

RALLISPORT CHALLENGE. Если вы предпочитаете, чтобы в гонках присутствовала грязь, то советуем обратить внимание на этот порт с Xbox, обладающей отличной физикой, огромным количеством всевозможных трасс и обширным автотарком. А уж графика...

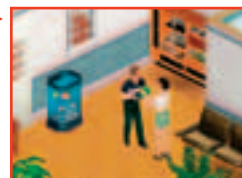


ТВОЯ МАМА

Она гала тебе жизнь — возможно, пришло время тоже дать ей что-нибудь, помимо горя и отчаянья? Когда-то она пыталась относиться к тебе с любовью, и сейчас у тебя появился отличный шанс вознаградить ее за это — пусть она почувствует, как ты скучаешь по ее увесистой скалке... Представленные ниже игры отличаются потрясающей дружелюбностью по отношению к новичкам, они внесут приятное разнообразие в ее дни, проводимые в непрерывных рыданиях над твоей детской, такой невинной фотографией...

THE SIMS ONLINE. Возможно, кому-то покажется, что обычные люди, играющие в онлайн роль таких же, как они сами, обычных людей, занимаются ерундой. Признаемся, мы тоже раньше были настроены весьма скептически — пока сами не провели несколько часов в этой замечательной, сумасшедшей и до боли альтернативной реаль-

ности. Можно не сомневаться, что именно *The Sims Online* сделает онлайн-игры по-настоящему МАССОВЫМИ.



THE SIMS DELUXE. Подари маме коробку, где будет собственная игра *The Sims*, агг-он *Live'n' Large*, куча нового контента, а также редактор лиц, который даст ей возможность налепить твою уродливую физиономию на головы своих виртуальных детей и на неделю запереть их в туалете.

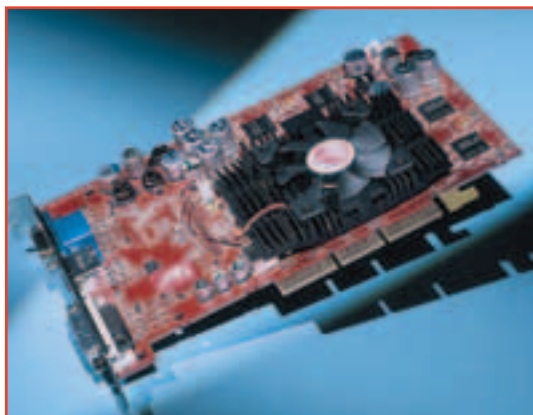
SYBERIA. Эта европейская игрушка сочетает отличную графику, интересные головоломки, а также увлекательный сюжет. Ведь любая игра, начинающаяся с похорон, просто обязана оказаться хорошей, не правда ли?

ROLLERCOASTER TYCOON 2. RollerCoaster Tycoon 2 даст твоей маме возможность проектировать и строить парки развлечений, а затем руководить своими творениями. Новые инструменты и наличие реально существующих территорий и аттракционов сделают это занятие еще более увлекательным.



ИНСПЕКТОР ГАДЖЕТ

Этот парень любит все самое новое и навороченное – сотовые телефоны, PDA, компьютерные аксессуары, MP3-плееры, солнечные очки... При этом он всегда опаздывает. Возможно, он тратит слишком много времени, пытаясь заставить работать свои многочисленные игрушки...



▲ **128MB ATI RADEON 9700 PRO.** Карта, которую называют «убийцей GeForce4». Обязательная покупка для всех хардкорных геймеров. Аппаратная поддержка шейдеров и DirectX 8.1, а также предполагаемая совместимость с AGP 8x уверенно выводит RADEON 9700 Pro в лидеры на современном рынке графических акселераторов. Одним словом, берите – не прогадаете.

INTEL 3GHZ PENTIUM 4 PROCESSOR WITH 533MHZ FSB. Разработав и внедрив технологию Hyper-Threading, заставляющую один процессор работать как две независимые логические единицы, компания Intel дала нам еще одну вескую причину (помимо чистой производительности) покупать именно свои камни.

▶ **CAMBRIDGE SOUNDWORKS MEGAWORKS 510D SPEAKERS.**

Это действительно очень громкие колонки. Услышав их, вы ни на что другое даже смотреть не захотите. Суммарная мощность в 500 ватт позволит заглушить кого угодно – соседей по комнате или по этажу, жен, детей... Колонки подходят для любых целей – от UT2003 до прослушивания музыки на DVD.



LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL.

Так называемый «low-end» вариант 200-долларового руля Logitech MOMO Force Wheel, выпущенного в прошлом году. Если модель вам понравилась, но жена в свое не дала выбросить на это дело 200 баксов, то, возможно, сейчас вам угасться раскрутить ее хотя бы на сотню...

▶ **APPLE IPOD.**

Да, эта штука стоит 500 баксов, но ведь она несет целых 20 гигабайт информации – это намного дешевле, чем \$130 за 64 МБ! Единственным недостатком игрушки можно считать то, что она требует FireWire – но это легко лечится или дешевой FireWire картой, или Sound Blaster Audigy.



SAMSUNG A500 CELL PHONE. Этот изящный полноцветный аппарат заставит позеленеть от зависти всех остальных пижонов. А начав скачивать игрушки (например, Pac-Man), паззлы по Интернету или проигрывать свои любимые песни, вы можете совсем позабыть, что с помощью него можно еще и звонить...

SONY CLIE NR-70V. Нет, это не гаджет из арсенала Джеймса Бонда, это всего лишь новейший PDA от всемирно известного производителя. Имеет экран на шарнире, мини-клавиатуру, разъем для наушников, чтобы прослушивать MP3-файлы, а также цифровую камеру. Незаменим в любой жизненной ситуации.


ФОТОГРАФИИ ВИДЕОПАТ И КОЛОНК АРНОЛЬДА ТИОСЕДЖО

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

FREE- LANCER

Если память мне не изменяет, в последний раз мы писали об этом космосимуляторе в далеком 1999 году. Именно тогда прозвучала знаменитая фраза: «В начале 2001-го игра должна появиться в продаже». М-да, как выяснилось, мы были слегка неправы. И поэтому сейчас, когда *Freelancer* уже почти готов к полету (авторы обещают закончить все работы к марту 2003 г.), мы решили еще раз напечатать картинку из этой звездной авантюры, в которой игрок не скован никакими рамками и пользуется абсолютной свободой. То есть, с одной стороны, имеется увлекательный и глобальный сюжет, но, с другой стороны, никто не запрещает предприимчивому геймеру послать все к чертовой бабушке и стать осторожным контрабандистом или же безжалостным космическим бандитом. Именно в свободе и заключается главный козырь *Freelancer*. В ходе скитаний от одной звезды к другой вам предстоит уклоняться от астероидов, скрываться от пиратов и губернаторов, а также вести торговлю. В общем, звучит все просто здорово, а выглядит еще лучше...



Кто это – друг или враг? На самом деле, решать вам. Эти два корабля наверняка уже почти разрушены... Ограбление мирных торговцев вряд ли заставит местную полицию проникнуться к вам любовью, но, скорее всего, даст возможность влиться в ряды криминального мира.

В ходе игры нам предстоит исследовать 48 звездных систем. В каждой из них есть астероиды, космические станции для швартовки, планеты, на которых можно сесть, и жители, с которыми нужно торговать. Самое сложное – это выяснять координаты неисследованных систем в барах и сомнительных тавернах...



Вы поступили мудро, навешав на свой корабль такое количество оружия и брони! Для экипировки звездолета предлагается более 400 различных компонентов.


Никогда не летай соло, Хан! В режиме multiplayer вы сможете проходить различные миссии вместе с друзьями, создавать совместные торговые картели и даже состязаться друг с другом в скорости!

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Нет, ребята, на самом деле перед вами вовсе не плакат, призывающий вступать в армию (хотя предположение, конечно, интересное)... Перед вами – скриншот из нового add-она к игре Ghost Recon. очередной творческий экзерсис Тома Клэнси заносит нас не куда-нибудь, а на Кубу – нужно проследить, чтобы местные выборы были демократическими и свободными. Соответственно, «Призракам» предстоит как следует награть задницу повстанцам-коммунистам. Подробнее об add-оне можно прочитать в разделе Previews.

Какие прелестные птички! А как они щебечут...

Единственным звуком на побережье был умиротворяющий плеск волн – до тех пор, пока не появились Зеленые Береты и не перестреляли все живое, превратив этот райский уголок в ад!

A group of soldiers in camouflage uniforms and hats are wading through shallow water, splashing. They are holding various firearms. In the background, a large flock of birds is flying against a soft, hazy sky. The scene is dynamic and action-oriented.

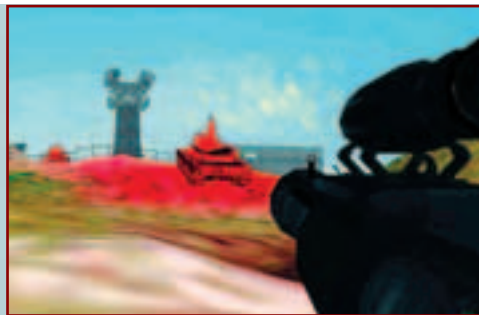
Арсенал бойцов был обновлен и теперь включает винтовку M4 SOCCOM и гранатомет MM1.

Думаете, что сможете удержать пляж и отбить нападение этих бравых парней? Тогда попробуйте новый игровой режим под названием Defend! Что-то вроде «царя горы», только с огнестрельным оружием. Учитывая поумневший AI, можно с уверенностью предположить, что даже при игре против ботов это будет совсем не просто.

Read Me

Противостоим реальному телевидению **под редакцией Кена Брауна**

Сирийский шутер
Under Ash дает
игроку возмож-
ность нападать на
израильских сол-
дат и поселенцев.



ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА

Солдат интифады

Компьютерные игры – новейшее оружие в информационной и пропагандистской войне. **Роб Бернс**

HANNIBAL

Старый друг –
лучшее блю-
до на обед.
стр. 27

**BATTLEFIELD ADD-ON**

В Италию
за побе-
дой!
стр. 29

**ROD FUNG**

Экс-SWAT 4
продюсер ма-
шет флажком.
стр. 28

**POST-MORTEM**

Брюс смотрит
на Neverwinter.
стр. 30



Н а первый взгляд – перед нами самая обычная игра, но уж слишком большой заряд ненависти она в себе несет. Шутер под названием *Under Ash* – это ответ арабского мира на волну перегруженных насилием 3D-экшенов вроде *Soldier of Fortune* и *Rainbow Six: Rogue Spear*. Только на этот раз вы действуйте не от лица американского десантника или спецназовца – главного героя *Under Ash* зовут Ахмад, и это 19-летний палестинский беженец.

Игра, выпущенная сирийским издателем Dar el Firk, посвящена т.н. «первой интифаде» – палестинскому восстанию против израильской армии в 80-х годах. В роли Ахмада игрок занимается сбором оружия (главным образом, камней, автоматов M16 и АК-47, а также гранат), а после того как он становится свидетелем зверств, совершаемых против палестинского народа, Ахмад начинает собственную маленькую войну. Миссии заносят игрока вглубь занятой врагом территории, он побывает во многих реальных локациях – Рамалахе, израильской тюрьме неподалеку от Тель-Авива, а также на военной базе, расположенной на Голанских высотах. В одном из типичных сценариев молодой мстителю грозит дома еврейских поселенцев на западном берегу реки Иордан.

Рагван Касмия, менеджер компании Dar el Firk, объясняет, что игра была создана в противовес американским видеоиграм, которые, по его словам, несправедливо изображают арабов террористами и злодеями. «Иностранные игры искажают факты и историю», – говорит Касмия. – Они проникли в наши дома и в сознание наших детей и молодежи. Мы рассматриваем *Under Ash* в качестве нового исторического пособия. Мы – это зеркало, отражающее РЕАЛЬНЫЕ события».

Да, на этой охваченной войной земле в устах разных рассказчиков любая история звучит совершенно по-разному. Брайан Маркус, исследователь Еврейской Лиги по Борьбе с Диффамацией, занимающийся проблемами Интернета, считает, что *Under Ash* не имеет с историческим пособием ничего общего: «Это всего лишь новый инструмент пропаганды, который нацелен на молодых людей и предназначен для оправдания и прославления насилия против израильских поселенцев».

Брайан Маркус рассказывает об еще одной арабской видеоигре, которая сейчас циркулирует в Сети, и к которой приковано самое пристальное внимание Лиги. Она называется *Special Forces* и дает игроку возможность поучаствовать в реально имевшей место в 2000 году атаке боевиков организации «Хизболла» на израильскую военную базу в Южном Ливане. На сайте можно не только скачать саму игру, но и узнать, как готовилась реальная операция, какие разведывательные данные (карты и т.д.) были для нее собраны. «Это очень опасная тенденция», – заключает Маркус, – поскольку с помощью таких военных игр боевики привлекают в свои ряды свежее пушечное мясо».



Рекламный постер *Under Ash*: «Новый герой, новые стандарты, невыдуманные события».

«Мы рассматриваем *Under Ash* в качестве нового исторического пособия. Мы – это зеркало, отражающее РЕАЛЬНЫЕ события». – Рагван Касмия, менеджер Dar el Firk–Radwan Kasmiya, program manager.

Но, наверное, вы думаете, что игры используются в пропагандистских целях только на Ближнем Востоке? «А вот и нет», – заявляет Рагван Касмия и жестом обвинителя указывает на программистов армии США, которые совсем недавно выпустили игру под названием *America's Army* (см. ее обзор в этом номере). Игра, по самым скромным расчетам, стоившая налогоплательщикам примерно 7 миллионов долларов, представляет собой этаким виртуальный военный лагерь, в котором геймеры проходят серию обучающих миссий и, в конце концов, сражаются против террористов. И это не отнюдь не аркадный шутер – пользователи учатся обращению со снайперской винтовкой и привыкают убивать людей без каких-либо колебаний в душе.

Пропагандистская машина армии США настаивает на том, что *America's Army* – это вовсе не инструмент идеологии и привлечения новобранцев, но даже в Штатах многие считают подобное заявление, мягко говоря, не-

искренним. Ведь офицеры-вербовщики привлекают посетителей на свои мероприятия бесплатными раздачами компакт-дисков с этой игрой! Линда Робертсон, профессор нью-йоркских колледжей Hobart и William Smith, а также эксперт по истории пропаганды, считает выдумку армейских идеологов совершенно прозрачной. По словам Линды Робертсон: «Игра используется для того, чтобы понизить чувствительность молодых мужчин к насилию, совершаемому во имя неких «высших целей». Совершенно очевидно, что именно в этом заключается цель военного руководства». Но то, что очевидно для профессора, совсем не обязательно будет очевидным для 14-летних подростков...

И, похоже, такая стратегия набора рекрутов имеет шансы на успех. Ведь в течение 50 дней после выхода игры из Сети было скачано более 600 тысяч ее копий..

А на Ближнем Востоке огромной популярностью пользуется уже упоминавшийся шутер



Раненого палестинца выносят из мусульманского священного места в Иерусалиме. Наго же.

АРАБСКАЯ ПРЕССА ПРО UNDER ASH

«Under Ash -- это ответный удар по играм, в которых арабы и мусульмане по определению могут выступать только в роли врагов». —ltp.com

«Первый шаг к установлению равновесия в информационной войне против Израиля».

—газета «Teshreen»

«Игра выглядит многообещающе. Мы даже не собираемся сравнивать ее с другими шутерами, поскольку Under Ash — это жемчужина в грязной куче деструктивных и глупых игр, создаваемых исключительно ради прибылей и развлечения оступевшей толпы».

—Games4arabs.com

Under Ash. Игра получила самые благоприятные отзывы в арабской прессе и была с таким энтузиазмом встречена арабскими тинейджерами, что разработчики немедленно начали работы над ее продолжением с говорящим названием Under Ash 2: Under Siege. Сюжет сиквела посвящен истории семьи, живущей в Хевроне во время второй интифады (2000-2002 гг.). По словам Рагвана Касмия, конец игры будет «реалистичным» — то есть в конце героя не будет ждать гигантский Сионист-босс с ракетницами вместо рук, а успешное завершение финальной миссии не будет означать полную и окончательную победу палестинцев. «Игрок — это вовсе не супергерой, способный в одиночку решить все проблемы и выиграть войну», — объясняет Касмия.

Интересно, а как сами арабские подростки относятся к подобным «умиротворяющим» заявлениям? Например, тинейджер из Саудовской Аравии по имени Эссам аль-Замель, который ведет несколько сайтов для арабских геймеров, считает: «Большинство мусульман с нетерпением ждут продолжения Under Ash не потому, что там можно выиграть войну, а потому что там можно ЛИЧНО ПОУЧАСТВОВАТЬ в борьбе за свободу нашей земли».

«Да, возможно, для некоторых мусульман это действительно так, — соглашается Брайен Маркус. — И сейчас мы можем лишь мечтать о том, чтобы умы геймеров когда-нибудь захватила игра, посвященная не разжиганию войны, а установлению мира...»

НОВОСТНОЙ КАНАЛ

Тарантино будет участвовать в создании игры по мотивам фильма Kill Bill

■ Компания Vivendi Universal подписала с Квентином Тарантино

контракт, связанный с разработкой игры по его фильму Kill Bill. Картина, в которой снимаются Ума Турман и Люси Лью, будет наполнена экшеном и драками, так что, скорее всего, игра тоже будет принадлежать к жанру Action (хотя пока представители Vivendi Universal не обнародовали никаких деталей). Разработкой займется принадлежащая киноконпании студия Black Label Games, автор игр The Thing и The Lord of the Rings (см. ее обзор в этом номере). Предполагается, что Тарантино примет участие в процессе разработки в качестве креативного консультанта. Выход фильма намечен на октябрь 2003 года, а игра увидит свет не раньше, чем через полгода после этого события.



«Серьезный Сэм» наносит очередной удар

■ Сайт IGN.com пишет, что полноценное продолжение к шутеру Serious Sam выйдет на PC и Xbox в течение следующего года. Как известно, последовавший вскоре за релизом оригинальной игры add-on Second Encounter не являлся сиквелом в полном смысле этого слова — по словам разработчиков из Grotteam, там был в основном использован контент, не вошедший в первую игру. В данный момент Serious Sam 2 находится в процессе разработки, а выход шутера намечен на конец 2003 года.

ИГРОВАЯ МАТЕМАТИКА

Формулы, которые не дают в школе. Эрик Оупу



Typing of the Dead + Little Computer People — Resident Evil = **THE SIMS** ONLINE

Tomb Raider II + Tomb Raider I



— Tomb Raider II = **TOMB RAIDER III**

(Wolfenstein 3D



+ Doom + Quake) / Daikatana =

HYPERSPACE DELIVERY BOY





НА ПУЛЬСЕ

Hannibal – каннибал

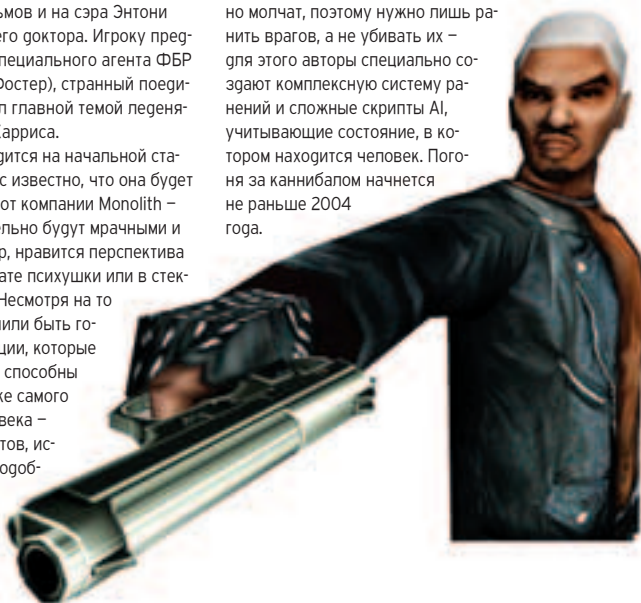
Съесть на обед старого друга... Джон Хуллхэн

«П одать основное блюдо с фасолью, сэр?» Гм... интересно, что является «основным блюдом» в игре *Hannibal* – новом шутилке от первого лица, в котором участвует всеми любимым знаток «Кьянти» и серийный убийца доктор Лектер...

Французская компания Arxel Tribe умудрилась каким-то образом отхватить лицензию на один из самых популярных в мире кинофильмов и на сэра Энтони Хопкинса в роли сумасшедшего доктора. Игроку предстоит действовать от имени специального агента ФБР Клариссы Стерлинг (Джоди Фостер), странный поединок которой с Лектером и стал главной темой легендарной трилогии Томаса Харриса.

В данный момент игра находится на начальной стадии разработки, но уже сейчас известно, что она будет использовать движок Jupiter от компании Monolith – т.е. жуткие локации действительно будут мрачными и страшными (как вам, например, нравится перспектива побывать в заброшенной палате психушки или в стеклянной тюрьме Ганнибала?). Несмотря на то что в школе ФБР Клариссу учили быть готовой ко всему, те галлюцинации, которые ей предстоит испытать в игре, способны довести до белой горячки даже самого психически устойчивого человека – изменение пропорций предметов, искаженное восприятие, громоподобное сердцебиение и тому подобные прелести, прямым взятые из оригина-

льной книги... При всем при том, суть геймплея будет заключаться в тщательном и скрупулезном изучении обстоятельств и сборе улики, а отнюдь не в бездумной стрельбе по всему, что движется. Чтобы вызвать некоторых подозреваемых на откровенность, может оказаться достаточно значка ФБР. Других придется допрашивать с применением спецсредств... При этом вы всегда должны помнить, что трупы обычно молчат, поэтому нужно лишь ранить врагов, а не убивать их – для этого авторы специально создают комплексную систему ранений и сложные скрипты AI, учитывающие состояние, в котором находится человек. Погодя за каннибалом начнется не раньше 2004 года.



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл-Бэйкер

Больше Freeware-игр!

Многие, наверное, еще помнят эпоху расцвета жанра Adventure и великолепные квесты от LucasArts, в массовом порядке выходившие в то золотое время. Однако в настоящий момент компания почему-то резко снизила темпы их производства. Если вас не устраивает сложившаяся ситуация, то воспользуйтесь программой Adventure Game Authoring System (AGAST), с помощью которой любой пользователь может совершенно бесплатно создавать собственные квесты в стиле «классики LucasArts». В этом месяце наше внимание привлекли две самоделные игры. Одна из них, сделанная на AGAST, в буквальном смысле, раздвигает границы возможностей данного freeware-движка, а другая, выполненная на собственном engine, является уже давным-давно всеми ожидаемым продуктом творчества знаменитого независимого дизайнера Ville Monkkonen'a.

Ozzie and the Quantum Playwright

Dean Sullivan and Karl Cossio

ozzie.adventuredevelopers.com

Мы имели счастье лицезреть уже довольно много игр, созданных с помощью AGAST, но ни одна из них даже близко не могла сравниться с *Ozzie and the Quantum Playwright*. Несмотря на то что сама авантюра довольно коротенькая и несложная, по качеству графики она не уступает самым успешным коммерческим проектам. Саунд-трек, исполненный на акустической гитаре, также выше всяких похвал. Да, игра получилась не такой веселой и увлекательной, как хотели бы авторы, но в ней есть довольно много классных и запоминающихся моментов. Так что всем фанатам квестов и всем, кто хочет посмотреть, что можно сотворить на движке AGAST, мы рекомендуем не полениться и скачать здоровенный дистрибутив.



Magebane 2: Trinity

Ville Monkkonen

koti.mbnet.fi/~bikez

Создателем игрушки под названием *Magebane 2: Trinity* является тот же самый программист, что подарил нам *Bikez II* и *Wazzal* (что-то вроде *Sid Meier's Pirates*, только в космосе). Эта на удивление сложная и глубокая Action-RPG демонстрирует отличную трехмерную графику в перспективе top-down, а также красочные эффекты заклинаний и моря крови. Игрокам предлагается взять на себя управление тремя монахами, каждый из которых является специалистом в определенных боевых искусствах и магических школах. С помощью несложного интерфейса героев можно улучшать после каждой выигранной битвы.

Чтобы пройти *Magebane 2*, требуется изрядное терпение и тщательное планирование – как перед боем, так и во время сражений. Так что перед началом игры обязательно прочтите мануал и стратегическое руководство. Удачи!



Интервью CGW

Rod Fung

Сенсационные откровения бывшего исполнительного продюсера SWAT 4.

Кен Браун

Рода Фанга (Rod Fung) все называли «Мистер SWAT». До своего перехода под крыло Microsoft Род проработал в Sierra Online более 12 лет, и за это время он раскрутил торговую марку SWAT и спродюсировал великолепный SWAT 3. В сентябре 2002 года Род Фанг уволился из компании Sierra и перешел в Microsoft, в подразделение, занимающееся Xbox. Вскоре после его ухода представители Sierra объявили, что выход SWAT: Urban Justice (SWAT 4) откладывается на неопределенный срок. Поскольку никаких объяснений со стороны компании не последовало, мы решили спросить о том, как продвигаются дела с разработкой игры, у самого Rода Фанга.

CGW: Как известно, SWAT 4 отходит от фирменных фишек предыдущих серий вроде реального оружия и подлинной тактики спецвойска. Почему так было сделано? Были ли вы согласны с подобным ходом?

РОД ФАНГ: Да, идея расширить таким образом аудиторию родилась в недрах нашего подразделения. Она базировалась на экономических расчетах, показывающих, какой требуется уровень продаж для того, чтобы окупить разработку продукта. С другой стороны, данная идея была своеобразной «палкой о двух концах» — ведь изначально концепция серии SWAT предполагала, что эти игры не предназначены для широкого круга потребителей (в отличие, например, от Half-Life). Тем не менее, нами была поставлена задача: создать игру, способную на равных конкурировать с тяжеловесами рынка тактических шутеров.

CGW: А как на подобное изменение основополагающей игровой концепции отреагировали фанаты предыдущих частей?

РФ: Разумеется, большинство поклонников резко критиковали наш отход от реалистичной тактики и оружия. И, как геймер, я с ними полностью согласен — я и сам хотел бы сыграть именно в то, чего просят они.

CGW: Как случилось, что вы оставили проект?

РФ: Я ушел из компании Sierra, потому что почувствовал, что для этого пришло время — дальнейший карьерный рост требовал каких-то изменений. Мне была предложена более интересная и перспективная должность в компании, обладающей значительно большей финансовой стабильностью. Так что здесь все просто.

«Причина задержки в том, что руководство Sierra решило перейти на движок Unreal. Я лично считаю это решение в корне неверным».

CGW: Когда SWAT 4 все-таки выйдет? И почему игра была отложена?

РФ: Я понятия не имею, когда она появится в магазинах. Думаю, причина задержки в том, что руководство Sierra решило перейти на движок Unreal. Я лично считаю это решение в корне неверным, поскольку имеющийся движок SWAT 4 прекрасно поддерживал все игровые фишки и при этом давал возможность выпустить игру уже к Рождеству. Я до сих пор не знаю точно, почему они решили перейти на Unreal Engine, — возможно, это как-то связано с режимом multiplayer... В общем, руководство компании считает, что именно лицензирование технологии Unreal сделает SWAT 4 конкурентоспособным на рынке современных тактических шутеров.

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

ИГРА	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	«СИ»	Game.Exe	«НИМ»	«Игромания»	AG.ru	GameRankings.com
Battlefield 1942	9	9	9	8.5	9	9	8.5	9.4	9	8	8.5	8.5
Divine Divinity	7	8	8	8.5	*	8	8.5	8.4	9	8.5	8	8
Grand Prix 4	8.5	7	7	8	8	8	8.5	5	8.6	9.5	*	8
Mafia	9	9	8.5	9	9.5	9	9.5	8.8	9.4	9.5	9	9
Medieval: Total War	9.5	8	8	8.5	8.5	8.5	7.5	9.2	8.4	8.5	8.5	8.5
The Thing	6	7.5	6	8	8.5	7	7.5	8	8.2	9	7.5	8

ПРИМЕЧАНИЕ: 10 — НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; 1 — НАИХУДШИЙ РЕЙТИНГ; * — ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ. ВСЕ ДАННЫЕ ПРИВЕДЕНЫ К ДЕСЯТИБАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНКИ.

MOOLAH

Бешеные Симолеаны

Доходы от серии *The Sims* сопоставимы с прибылью наиболее кассовых фильмов в истории человечества. **Кен Браун**

Их можно любить или ненавидеть, но факты остаются фактами – Сими плодятся быстрее, чем спам, ежедневно получаемый по электронной почте озабоченными тинейджерами, которым хватает ума регистрироваться на бесплатных порносайтах. К концу августа 2002 года *The Sims* прогались в США тиражом более 7 миллионов копий, став самой популярной PC-игрой в мире. А если к этой цифре прибавить продажи всевозможных агг-онов (*Living Large*, *House Party*, *Hot Date*, *Vacation*, *Unleashed*), то суммарный тираж станет и вовсе невероятным – около 17 миллионов коробок. Думаю, теперь вам понятно, почему боссы Electronic Arts с такой нежностью относятся к Уиллу Райту (Will Wright) – создателю самой коммерчески успешной торговой марки в истории компьютерных игр.

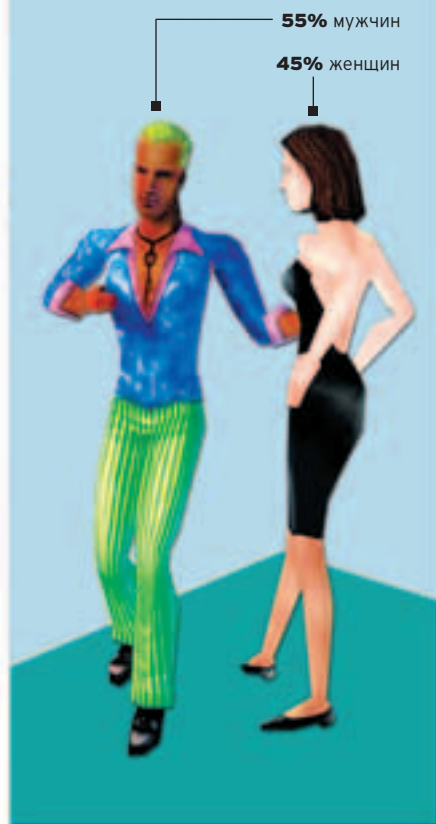
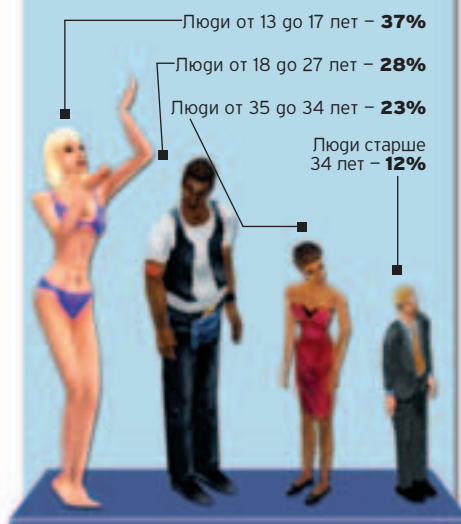
Именно гигантские цифры продаж привлекли к Симам внимание таких крупных производителей (и рекламодателей!), как Intel и McDonald's, которые отвалили EA миллионы долларов за то, чтобы в *The Sims Online* человечки ели гамбургеры и жареную картошку, а играли за компьютерами с логотипом Intel.

Кроме того, серия *The Sims* всегда пользовалась огромным вниманием со стороны прессы. Так, журнал *Entertainment Weekly* присудил Уиллу Райту почетное 35-е место в списке крупнейших «развлекателей» человечества 2002 года – аккурат между Дэйвом Мэттью и Томом Клэнси.

Мы предлагаем вашему вниманию еще несколько ста-

стистических таблиц, наглядно иллюстрирующих триумфальное шествие *The Sims* по нашей планете.

КТО ПОКУПАЕТ THE SIMS?



ВАЛОВОЙ ДОХОД

Если суммировать все деньги, заработанные компанией EA на играх серии *The Sims*, то по своей прибыльности данная торговая марка окажется между 5-м и 6-м наиболее кассовыми кинофильмами в истории человечества.

Spider-Man – \$404 миллиона

The Sims (включая агг-оны) – \$383 миллиона

Jurassic Park – \$357 миллионов



По данным агентства Movieweb.com



ДОБАВКА К ПЕНСИИ

Battlefield начинает обрастать адд-онами

Дорога в Рим вымощена пулями. **Даррен Глэдстоун**

Если вы уже устали мочить фрицев в *Battlefield 1942*, то у меня есть хорошая новость: скоро вы получите возможность вволю пострелять в солдат еще одного союзника фашистской Германии – в итальянцев. К релизу готовится агг-он под названием *The Road to Rome*.

Шесть новых карт моделируют сравнительно малоизвестные сражения с итальянскими войсками, включая Operation Husky (Сицилия), а также битвы при Анцио и Монте Кассино. Уровни специально рассчитаны на сражения большими группами, так что веселье на 64 игрока, бывшее фирменной маркой оригинального *Battlefield 1942*, продолжится с новой силой. В сражениях примут участие две новые стороны – уже упомянутые итальянцы (npf!) и французские легионеры (vay!). Список оружия пополнится итальянским автоматом Breda, британским Sten SMG и еще несколькими образчиками, кроме того, на стволы теперь можно крепить штыки. Появятся восемь новых боевых машин – итальянские, немецкие и английские танки, а также противотанковые пушки; силы воздушной поддержки обогатятся немецким BF-110 и британским штурмовиком Mosquito.

Агг-он *The Road to Rome* вряд ли произведет эффект разорвавшейся бомбы, но, по крайней мере, он покажет всем халтурщикам пример хорошего и качественного expansion pack'a. Ищите его в магазинах уже этой зимой.

PREVIEW

Warhammer Online

Английские разработчики соревнуются с Blizzard, кто первым запустит огров в онлайн. Джон Хулихэн

Грубая сила пытается пробить гномские кальсоны.

На данный момент мы уже имеем в разработке *Star Wars Galaxies*, *The Lord of the Rings*, *The Matrix*, *World of Warcraft*, супергероев *Marvel* и еще Бог знает сколько других массовых онлайн-ролевых игр. Встает резонный вопрос: нужна ли кому-нибудь ЕЩЕ одна MMORPG? Британские разработчики из компании Clima, похоже, считают, что нужна. Объединившись со знаменитым на весь мир производителем настольных воергеймов Games Workshop и супергигантом компьютерной индустрии Microsoft, они занимаются созданием игры *Warhammer Online*. Данная RPG основана на популярной европейской настольной ролевой игре во вселенной *Warhammer*. Нам предлагается стать ищущими приключений наемниками, которые в конечном итоге могут прославиться и как герои, и как отъявленные негодяи.

Как известно, мир *Warhammer* существует уже более 20 лет, он имеет собственную богатую историю и довольно плотно заселен многочисленными расами и народами. В общем и целом, игровая атмосфера чем-то напоминает средневековую Германию, где постоянно сталкиваются грубая сила, магия и «новейшие» технологии, основанные на использовании пороха. И именно огры, похоже, будут наиболее интересными из изначально доступных нам игровых рас. Длинный и четко структурированный карьерный путь включает такие «кроли», как повец крыс, охотник за головами, искатель вездь и т.д. – иными словами, каждый найдет себе занятие по сердцу в местных городах или средневековых деревушках. А буквально на следующий день после нашего знакомства с игрой ребята из Clima объявили, что у них возникла серьезная проблема с моделированием гномских кальсонов, но они ее обязательно решат в самое ближайшее время. Веселое это занятие – разработка игр, не правда ли?

5. 10. 15 ЛЕТ НАЗАД В CGW



5 лет назад, январь 1998

Это был месяц больших начинаний – как удачных, так и окончившихся бесславным фиаско. В самой первой колонке Greenspeak Джефф Грин что-то бесвязно лепетал на тему, к которой он будет еще не раз возвращаться в последующие годы, – своему полному ламерству в *Age of Empires*. Тем не менее, это было занято и понравилось читателям, чего нельзя сказать о двухстраничной рекламе компании Ion Storm, на которой ее сотрудники выглядели, как банда третьесортных хулиганов... В рекламе вообще не упоминалось никаких игр – она расхваливала достоинства основателей фирмы, большинство из которых покинуло этот тонущий корабль еще до того, как он выбросил на берег своих первых робоплягушек.



10 лет назад, январь 1993

Реклама импортного из Японии продукта под названием *Cobra Mission* занимала целую страницу. Она призвала всех наших читателей срочно купить игру, которая заставит их «физически и эмоционально реагировать» на потрясающую полноэкранную графику. Очень быстро, правда, выяснилось, что эта графика взята из порнушного аниме – т.е. данная реклама побилла все рекорды лживости и непорядочности, и даже ко всему привычный Роберт Корфей был в шоке. Впрочем, мы моментально признали свою ошибку, опубликовав в том же самом номере обзор, в котором написали: «Эта игра прямо просит, чтобы ее как следует опустили».



15 лет назад, январь 1988

Это сейчас любая уважающая себя RPG обзавелась журналом и автоматической мини-картой, на которой игрок может делать пометки. А тогда, 15 лет назад, компании, подобные QuestBusters, делали все, чтобы облегчить нам трудное дело картирования своих приключений, и периодически давали в CGW довольно забавную рекламу. Вообразите – всего за 15 баксов вы могли приобрести QuestBusters' Cartography Kit, включающий 50 бланков для рисования карт в графических и текстовых (га, га! текстовых!) авантюрах, 50 бланков для ролевых игр, 20 бланков для записи квестов и подсказок, 20 бланков для статистики героев, а также 20 бланков для городов и замков. Более того, люди в QuestBusters были настолько добры, что включили в комплект даже мануал – на случай, если вы не в курсе, зачем в приключенческих и ролевых играх нужны карты и записи.



ПЕРСПЕКТИВЫ: ВЗГЛЯД НАЗАД

Брюс Герик

Neverwinter Nights

Одна из главных причин, побуждающих меня писать для *Computer Gaming World*, заключается в том, что я пишу для гениев и точно знаю – они обязательно прочтут мою колонку! Не так давно сей факт был подтвержден читательским письмом – его гениальный автор написал буквально следующее: «Подобно *Black & White*, оно скоро пойдет ко дну», причем под словом «оно» подразумевалась игра *Neverwinter Nights*. Сам факт, что и у этого гения, и у меня одновременно рождаются огни и те же идеи, внушает оптимизм и надежду, что я – тоже гений. Потому что я действительно считаю, что наш журнал здорово преувеличил достоинства *Neverwinter Nights* и тем самым обеспечил игре совершенно незаслуженную, дутую славу.

Некоторые люди пытались защитить одиночную кампанию *NN*, называя ее «хорошей», – они, бедолаги, даже не понимали, что это звучало оскорблением по отношению к игре, разрекламированной в свое время как «величайшая компьютерная RPG всех времен». Еще одним важным достоинством *NN* считалась ее расширяемость и возможность для модификаций. Давайте на секунду задумаемся и осозна-

ем бредовость данного постулата: неужели студенты и люди, проводящие целые дни на работе, способны каким-то волшебным образом изготовить приключение, ЛУЧШЕЕ, чем то, что в течение нескольких лет создавали работающие на полную ставку высококвалифицированные дизайнеры Bioware?

Кроме того, фундаментальные проблемы геймплея, намертво вмонтированные в движок и делающие одиночный режим таким отстойным, заранее обрекают любой самодельный модуль на бесславную кончину. В итоге у *Neverwinter Nights* остается только одно настоящее достоинство – возможность договориться с друзьями и разыграть на экранах своих компьютеров настоящую «настольную» ролевую сиделку. Единственная загвоздка – обеспечить, чтобы все участники, независимо от того, в каком часовом поясе они живут, собрались в нужное время в онлайн...

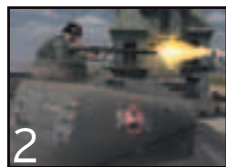
В свое время CGW дал *Black & White* пять звезд, а в конце года был вынужден извиняться за это перед своими читателями. *Neverwinter Nights* получила четыре с половиной звезды, но, в отличие от *B&W*, эта игра принадлежит к редкому в наше время жанру «D&D RPG», и фанаты еще долго будут вопреки здравому смыслу отстаивать ее мифические достоинства. Так что вряд ли стоит рассчитывать на справедливость и беспристрастность редакции при подведении итогов года. Это еще один печальный факт, с которым так трудно смириться гениям вроде нас...

CGW топ 20

Серия *The Sims* спускает с пьедестала очередного бестселлера.



1 *The Sims Unleashed* – тамагочи играют со своими тамагочиками.



2 В *Battlefield 1942* нет недостатка в добровольцах.



3 Спустя три месяца *WarCraft III* наконец-то покидает первое место.

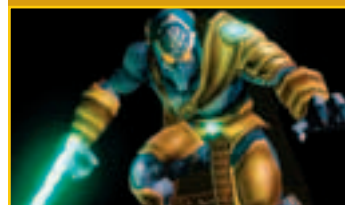
Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	--	The Sims: Unleashed (Electronic Arts, \$29)	★★★★★
2	--	Battlefield 1942 (Electronic Arts, \$45)	★★★★★
3	1	WarCraft III: Reign of Chaos (Vivendi Universal, \$52)	★★★★☆
4	--	Unreal Tournament 2003 (Infogrames, \$46)	★★★★★
5	2	The Sims: Vacation (Electronic Arts, \$28)	★★★★★
6	--	The Sims Deluxe (Electronic Arts, \$42)	НЕТ РЕЙТИНГА
7	3	The Sims (Electronic Arts, \$43)	★★★★★
8	13	RollerCoaster Tycoon (Infogrames, \$17)	★★★★★
9	--	Mafia (Gathering of Developers, \$48)	★★★★★
10	11	Zoo Tycoon (Microsoft, \$25)	★★★★★
11	8	The Sims: Hot Date (Electronic Arts, \$29)	★★★★★
12	10	Medieval: Total War (Activision, \$38)	★★★★★
13	7	Medal of Honor: Allied Assault (Electronic Arts, \$46)	★★★★★
14	20	Icewind Dale II (Interplay, \$45)	★★★★★
15	--	SpongeBob SquarePants: Krabby Patty (THQ, \$20)	НЕТ РЕЙТИНГА
16	4	Madden NFL 2003 (Electronic Arts, \$38)	★★★★★
17	19	Harry Potter & the Sorcerer's Stone (Electronic Arts, \$23)	★★★★★
18	--	Sim Theme Park World (Electronic Arts, \$17)	НЕТ РЕЙТИНГА
19	6	Backyard Baseball 2003 (Infogrames, \$19)	НЕТ РЕЙТИНГА
20	9	Grand Theft Auto III (Take 2 Interactive/Rockstar, \$47)	★★★★★

Информация представлена NDP Techworld по итогам продаж в октябре.

ХОРОШИЙ ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ

ХОРОШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

Как давно мы тосковали по удалому мультиплееру! В течение долгого-долгого времени редакция CGW была завалена прекрасными однопользовательскими играми, и мы совершенно забыли, как это здорово – раз за разом убивать друг друга в онлайн. Но сейчас, благодаря выходу *UT 2003* и *Battlefield 1942*, мы вновь открыли для себя эту всепоглощающую страсть, и фразой «бояня зароботала с удвоенной силой. Ура!»



ПЛОХОЙ STARCRAFT GHOST

Эта новость взбесила не только нас, она, похоже, поставила на уши всю игровую общественность – мы получили более 8000 писем с проклятьями в адрес Blizzard. Трудно, очень трудно смириться с мыслью, что следующая игра данной компании выйдет исключительно на приставках. Нам остается утешаться обещаниями руководства Blizzard, что в обозримом будущем фирма не собирается завязывать с РС-продуктами. Будем сохранять хладнокровие. Пока.

ЗЛОЙ УЖАСНАЯ РЕКЛАМА ROLLERCOASTER TYCOON 2



Мы вовсе не изображаем из себя ангелов или блюстителей нравственности. У нас есть свои отрицательные (можно даже сказать – отвратительные) привычки. Но новая реклама *RollerCoaster Tycoon 2* демонстрирует пораженным зрителям целых 5 человек – включая пышную блондинку – с мокрыми потеклами в области промежности! Эй, маркетингологи, мы знаем, что вы считаете себя очень умными, но неужели у вас не хватает мозгов, чтобы остановить мочу?

ВЫДАЮЩАЯСЯ ЦИТАТА

«Вместо того чтобы обвинять видеоигры во всех мыслимых грехах, прессе следовало бы лучше попытаться понять, как же получилось, что некоторые люди (например, «вашингтонский снайпер») ни в грош не ставят человеческую жизнь?»

-Dave,
форум
Geek.com

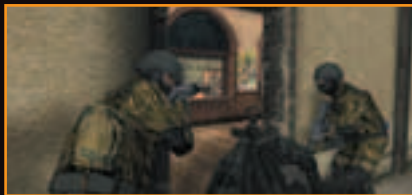
ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Даты меняются... Тьерри Нгуен

Всегда помните, что даты релизов – не более чем надежды издательских компаний. Более-менее обоснованными они становятся, лишь когда процесс разработки практически завершен. Общее правило гласит: чем более отдаленную дату указывает издатель, тем ближе она к истине. Впрочем, даже самый длительный срок может впоследствии увеличиваться, причем неоднократно. Самые последние новости по поводу ухода игр на золото вы можете найти на сайте GoneGold.com.



1 *Doom III*: Стандартный ответ компании id Software на вопросы по поводу выхода ее игр звучит так: «When it is done». Скорее всего, именно сотрудникам id принадлежит авторство этой универсальной отмазки, и она как нельзя лучше подходит в данном конкретном случае. Но если как следует изучить все детали, можно увидеть туманные указания на то, что id планирует завершить работы к маю 2003 г. Например, Дж. Кармак неоднократно заявлял, что не собирается показывать игру на следующей выставке Е3. Тогда Холленшенг проговорился, что QuakeCon 2003 станет «Праздником по поводу запуска *Doom III*». А интернет-магазин Amazon.com ожидает поступления игры уже в марте, черт побери! В любом случае, представляется весьма вероятным, что *Doom III* увидит свет в первой половине следующего года.



2 *Rainbow Six 3: Raven Shield*: Мы так надеялись наложить свои перепачканные кровью контртеррористические руки на эту игру уже в декабре, но, увы, она была перенесена на февраль. Хотя на самом деле эта новость – хорошая! Проюзер Чади Леббос объясняет: «Мы увеличили срок разработки, чтобы встроить в игру все свои задумки. Самое худшее, что может произойти с любой игрой, – это когда после ее выхода разработчик кусает себе локти и думает: «Эх, если бы мы только успели сделать это, это и это...» Мы знаем, что истинные поклонники *Rainbow Six* предпочтут немного подождать, но зато потом получить игру своей мечты, а не негодянский продукт, в который невозможно играть». Так что, скорее всего, мы будем с лихвой вознаграждены за свое терпение.



3 *Imperium Galactica 3*: Самая первая часть игры *Imperium Galactica* вышла еще в далеком 1997 году. В то время глобальные космические стратегии – как похоровые, так и риал-таймовые – были в большой чести. Из всех игр этого жанра серия *Imperium Galactica* оказалась в числе немногих, доживших до наших дней, и обогатившихся не только сиквелом, но и готовящейся к выходу третьей частью. Изначально предполагалось, что игра выйдет уже в этом году, но немецкий издатель CDV перенес релиз на начало 2003-го. Таким образом, у разработчиков появилась возможность сделать совершенно новый и оригинальный многопользовательский режим, который должен существенно продлить игрушке жизнь, когда всем надоест раз за разом в одиночку завоевывать галактику.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D.: The New World	EA	II кв. '03
American Conquest	CDV	II кв. '03
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв. '02
Breed	CDV	II кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '03
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	IV кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	21/01/03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Crusader Kings	Strategy First	06/11/02
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	Mythic	IV кв. '02
Deadly Dozen: Pacific Theater	Infogrames	08/11/02
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	I кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	II кв. '03
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	IV кв. '02
Driver 3	Infogrames	II кв. '03
Duke Nukem Forever	GOD Games	умер?
Escape from Alcatraz	HIP	I кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Freelancer	Microsoft	I кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	III кв. '03
Galactic Civilizations	Strategy First	I кв. '03
Ghost Master	Empire	I кв. '03
Gothic II	JoWood	IV кв. '02
Hannibal	Arxel Tribe	II кв. '04
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	I кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '03
Highland Warriors	Data Becker	02/10/02
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
IGI2: Covert Strike	Codemasters	20/11/02
Imperium Galactica III	CDV	II кв. '03
Impossible Creatures	Microsoft	I кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	I кв. '03
Lionheart	Interplay	I кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	20/12/02
Lords of the Realm III	Sierra	неизвестно
Master of Orion III	Microprose	I кв. '03
Max Payne II	GOD Games	неизвестно
Metal Gear Solid 2	Konami	I кв. '03
Morrowind: Tribunal	Bethesda	IV кв. '02
The Movies	Lionhead	неизвестно
NBA Live	EA Sports	IV кв. '02
Neocron	CDV	11/15/02
O.R.B.	Strategy First	11/19/02
PlanetSide	Sony	01 2003
Platoon	Strategy First	15/11/02
Praetorians	Eidos	I кв. '03
Pro Race Driver	Codemasters	I кв. '03
Project Nomads	CDV	06/11/02
Quake 4	Activision	неизвестно
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	04/02/03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03
Rise of Nations	Microsoft	I кв. '03
Robin Hood: Legend of Sherwood	Strategy First	IV кв. '02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Schlomgold	Satan's Fist	IV кв. '03
Sea Dogs II	Bethesda	IV кв. '02
Shadowbane	Ubi Soft	I кв. '03
SimCity 4	EA	I кв. '03
The Sims Online	EA	21/11/02
Splinter Cell	Ubi Soft	27/11/02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	13/11/02
Star Trek: Elite Force II	Ritual	I кв. '03
Star Wars: Galaxies	LucasArts	I кв. '03
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	I кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	I кв. '03
Team Fortress 2	Sierra	неизвестно
Thief III	Eidos	II кв. '03
Tiger Woods PGA 2003	EA Sports	06/11/02
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	I кв. '03
Tron 2.0	Monolith	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	I кв. '03
Unreal II	Infogrames	20/11/02
Viet Cong	Take2	IV кв. '02
Vultures	CDV	IV кв. '03
Warlords IV	SSG	11/12/02
World of Warcraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	IV кв. '02
XIII	Ubi Soft	I кв. '03
Zoo Tycoon: Marine Mania	Microsoft	18/10/02

■ НОВАЯ ПОЗИЦИЯ ■ УТОЧНЕНИЕ

РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Премьера маленькой рубрики в CGW. С этого номера мы будем публиковать информацию о выходе российских релизов. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1914	Руссобит-М	декабрь 2002
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	неизвестна
Восьмая цивилизация (Mission Humanity)	1C	15.11.02
Жестокие звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Against Rome	Руссобит-М	2003
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	Softclub	01.10.02
Antz – Муравьиная Олимпиада (Antz Extreme Racing)	1C/Nival Interactive	22.11.02
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Aquanox 2. Revelation	Руссобит-М	январь 2003
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	конец 2002
Battlefield 1942	Softclub	01.09.02
Chaser	Руссобит-М	февраль 2003
Chrome	1C	неизвестна
Civil War	1C/Логрус	неизвестна
Cold Zero	Руссобит-М	февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Softclub	январь 2003
Crime Cities	1C/Логрус	ноябрь 2002
Darkened Skye	1C/snowball.ru	зима 2003
Day of the Mutants	1C	неизвестна
Defender of the Crown	1C	неизвестна
Duality	Руссобит-М	2003
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	неизвестна
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	декабрь 2002
Farscape	1C/Логрус	неизвестна
FIFA Football 2003	Softclub	ноябрь 2002
Firestarter	Руссобит-М	январь 2003
* (Foo)	1C/snowball.ru	2003
GI Combat	1C/Логрус	неизвестна
Hearts of Iron (ORIGINAL)	snowball.ru/1C	15.11.02
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	неизвестна
Highland Warriors	1C/Nival Interactive	1 кв. 2003
Homeplanet	Руссобит-М	январь 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	неизвестна
Icwind Dale 2	1C	неизвестна
James Bond in 007: Nightfire	Softclub	ноябрь 2002
Kicker	Руссобит-М	2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	2003
Kreed	Руссобит-М	март 2003
Lethal Dreams	Руссобит-М	1 кв. 2003
Lion Heart	1C	неизвестна
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	неизвестна
Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Softclub	декабрь 2002
Medieval: Total War	1C	неизвестна
Mistmare	1C/Логрус	неизвестна
* (Moomins 1-6)	1C/snowball.ru	2003
Myth III: The Wolf Age	1C/Логрус	неизвестна
NBA Live 2003	Softclub	ноябрь 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Softclub	ноябрь 2002
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
NHL 2003	Softclub	ноябрь 2002
* (No One Lives Forever 2)	Softclub	декабрь 2002
O.R.B.	1C/Логрус	неизвестна
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	2003

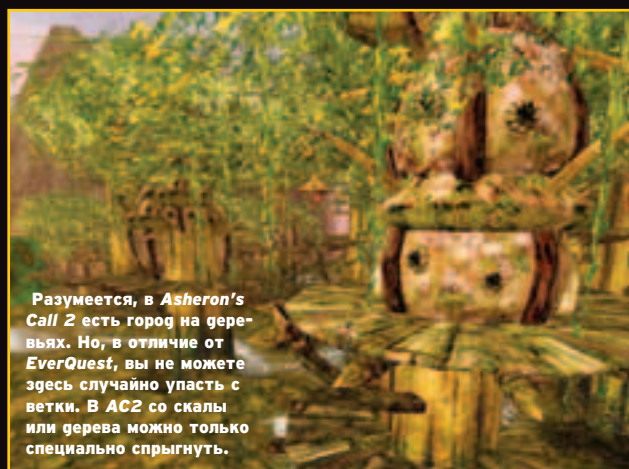
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Operation Flashpoint: Сопротивление (Operation Flashpoint: Resistance)	1C	22.11.02
Phantom Crash	Руссобит-М	2003
Post Mortem	1C/Логрус	неизвестна
Prisoner of War	1C/Nival Interactive	2003
Project Nomads	1C/Nival Interactive	неизвестна
Ranse	1C/Логрус	неизвестна
Ratchet & Clank	Softclub	ноябрь 2002
Real War	1C/Логрус	ноябрь 2002
Real War 2	1C/Логрус	неизвестна
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	неизвестна
* (Rock Manager 2)	1C/snowball.ru	зима 2003
* (Saga)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Secret Ops	Руссобит-М	2003
Sid Meier's SimGolf	Softclub	01.08.02
SimCity 4	Softclub	январь 2003
Ski Park Manager	1C/Nival Interactive	22.11.02
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	неизвестна
Soldier – Secret Wars	Руссобит-М	2003
Spell Force	Руссобит-М	2003
Spellforce – The order of dawn	Руссобит-М	ноябрь 2002
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	неизвестна
Strident	Руссобит-М	2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	неизвестна
The Guild Add on	Руссобит-М	2003
The Sims: Deluxe Edition	Softclub	декабрь 2002
The Sims: Unleashed	Softclub	октябрь 2002
The Sims: Vacation	Softclub	август 2002
TOCA Race Driver	1C	неизвестна
Total Club Manager	Softclub	ноябрь 2002
Trainz	1C/Логрус	неизвестна
War and Peace	1C/Nival Interactive	2003
WarCraft III: Reign of Chaos	Softclub	июль 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition	Softclub	декабрь 2002
Warcraft III: Reign of Chaos Jewel Edition	Softclub	22.10.02
White Fear	1C/Логрус	неизвестна
World War II: Frontline Command	1C	неизвестна
Xenus	Руссобит-М	III кв. 2003
Xpand Rally	1C	неизвестна
Автомагнат (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Автостоп по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1C/snowball.ru	заморожен
Американ МакГин: Алиса	Softclub	ноябрь 2002
Архангел (Arch Angel)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Атака клонов (Mutant Storm)	snowball.ru/Новый Диск	конец 2002
Безумный Маркс (Bandits)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	январь 2003
Быстрее звука (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	январь 2003
*(Crazy Designer)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	январь 2003
Бэтмен. На страже города.		

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
(Batman Vengeance)	Руссобит-М	декабрь 2002
Вальгалла (Valhalla)	1C/snowball.ru	15.11.02
Версаль II (Versailles II)	1C/Nival Interactive	август 2002
Властелин колец: Братство кольца (Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)	Softclub	декабрь 2002
Гарри Поттер и Тайная комната	Softclub	ноябрь 2002
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	декабрь 2002
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	январь 2003
Египет: Мумия и Колгун (Egypt Kids)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	зима 2003
Завоевание Америки (American Conquest)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Златогорье 2 (Golden Lands)	Руссобит-М	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	январь 2003
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napoleon's wars)	Руссобит-М	2003
Картинг Гран-При (Open Kart)	1C/Nival Interactive	август 2002
Клайв Баркер: Проклятые	Softclub	ноябрь 2002
Командир (WarCommander)	1C/Nival Interactive	октябрь 2002
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Лох-несс (Loch-Ness)	1C/Nival Interactive	август 2002
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	январь 2003
Монстропарк (Monsterville)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Нечто (The Thing)	Softclub	декабрь 2002
Новый Мировой Порядок (New World Order)	Руссобит-М	декабрь 2002
Осада Авалона I-VI (Siege of Avalon I-VI)	snowball.ru/Новый Диск	ноябрь 2002
Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ» (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	зима 2003
Периферия (RIM: Battle Planets)	1C/Nival Interactive	июнь 2002
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	декабрь 2002
Промышленный Гигант 2 add (Industry Giant 2 Add on)	Руссобит-М	декабрь 2002
Rangevy 4	Руссобит-М	декабрь 2002
Ролан Гаррос: Открытый чемпионат (Roland Garros 2001)	1C/Nival Interactive	ноябрь 2002
С.В.И.Н. (S.W.I.N.E.)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Скорость: Агренилиновый Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	январь 2003
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarchy)	Руссобит-М	декабрь 2002
Фантазмагория	Softclub	июль 2002
Футбольный менеджер (The Soccer Manager)	Руссобит-М	декабрь 2002
Частный госпиталь	Softclub	ноябрь 2002
Черный Оазис	Бука	28.11.02
Герои меча и магии 4: Грядущая буря	Бука	28.11.02
11 стульев	Бука	декабрь 2002
Заключение	Бука	декабрь 2002
Марш!	Бука	декабрь 2002

■ НОВАЯ ПОЗИЦИЯ ■ УТОЧНЕНИЕ



Эти крупные красные цифры в воздухе – наглядный пример того, как игра постоянно информирует вас о происходящем (на случай, если вы вдруг не заметили, что вас мочат и уже скоро совсем убьют).



Разумеется, в *Asheron's Call 2* есть город на деревьях. Но, в отличие от *EverQuest*, вы не можете здесь случайно упасть с ветки. В *AC2* со скалы или дерева можно только специально прыгнуть.



Сражаемся с монстрами в пустыне..

ASHERON'S

Онлайновая ролевая игра ищет партнера для периодического веселого время

В реальной жизни теплые и искренние объятия – это очень, очень здорово. Но будет ли это так же замечательно в компьютерной игре? По идее, мы должны узнать ответ ближе к концу года, когда в свет выйдет вторая часть массивной онлайн-ролевой игры от Microsoft, с подкупающей непосредственностью названная *Asheron's Call 2*, и поглотит всю полосу пропускания вашей недавно проведенной выделенки.

Больше доброты и внимания!

Проиграв в первом столкновении с MMORPG-монстром по имени *EverQuest*, *Asheron's Call*, тем не менее, сумел привлечь к себе самое пристальное внимание общественности и сколотить фанатскую базу, с нетерпением ожидающую продолжения банкета. И *AC2* собирается не только взять реванш за поражение предка, но и угнать всех своих конкурентов на рынке онлайн-ролевых RPG с помощью одного хитрого приема – т.н. «мира, дружелюбного к новичкам». Мира, который не будет доводить людей, в первый раз в него зашедших, до белого каления в течение первых же пяти минут, и не будет по 20-30 раз подряд убивать их при попытке разобраться, что же происходит вокруг. Вдумайтесь в значение моих слов: *AC2* с самого начала дает игроку эти чертвы копилки и карту (!), тем самым автоматически зарабатывая себе одну золотую звездочку. Но не думайте, что авторы намерены ограничиться таким скромным результатом – они нацелились ни много ни мало сбить одним выстрелом целое созвездие наград!

Скажу вам откровенно, нигде еще я не был так счастлив, как в *AC2*! Мне довелось провести немало времени во всевозможных бета-версиях различных онлайн-игр, и везде моими главными чувствами были расстройство и разочарование – каждую секунду мне приходилось, набивая синяки и шишки, отгадывать, с какого бока подойти к геймплею, интерфейсу и ролевой системе. В *Asheron's Call 2* все совсем по-другому! Создание персонажа занимает пару секунд и сосредоточено, в основном, на выборе внешности аватара – т.е. игра не пытается сразу же утопить вас в болоте непонятных цифр и статсов. Возможно, кого-нибудь такой ограниченный набор опций и разочарует, но зато вы оказываетесь в игре всего три минуты спустя после подключения к серверу Turbine!

Встать с правой ноги

После того как вы в первый раз войдете в игру, специальные learning stones быстро научат вас основам геймплея и в течение 15 ми-



Этот Lugian Berserk хочет стать вашим другом. Обнимите же его скорей!

С точки зрения новичка, *AC2* является самой удобной и безболезненной игрой в мире.

нут поднимут герою уровень. Не менее дружелюбна и система изучения скиллов и развития персонажа – по крайней мере, для низкоуровневых игроков. Вы можете делать все что угодно, не испытывая никаких неудобств и не будучи связанным никакими классовыми запретами – например, стрелять из лука и колдовать в полной броне. Герой приобретает новые способности при получении новых уровней, а имеющиеся скиллы улучшает, используя совершенно отдельный запас experience points. Система работает просто великолепно. Даже при большом желании вы не можете наделать фатальных ошибок в самом начале игры, набрав «неправильных» умений, но даже если такое и случится, у вас всегда есть возможность «забыть» ненужные скиллы и выбрать другой путь развития персонажа (впрочем, очки опыта, потраченные на изучение впоследствии забытых умений, не возвращаются).

Выйдя за пределы тренировочной площадки для новичков, вы начинаете получать простенькие задания, которые быстро знакомят героя с игровым миром и местной системой квестов. Проведя в игре около двух часов, я набрал несколько уровней, разжился кое-каким ценным барахлом, после чего меня телепортировали в маленький город, где управляемые живыми игроками мастера сообщают работала у наковальни, изготавливая высококачественные предметы для молодых приключенцев вроде меня. В общем, вы поняли – с точки зрения новичка, *AC2* является самой удобной и безболезненной игрой в мире, особенно по контрасту с бессмысленными блуж-



Высокоуровневые vault quests были переделаны таким образом, чтобы сделать кемперство бессмысленным.

даниями, постоянными смертями и потерей награбленного в *EverQuest*.

В данный момент я больше всего на свете хочу, чтобы и на более поздних этапах развития персонажа геймплей *AC2* оставался таким же увлекательным и приятным. Побродив по просторам бета-версии, я убедился, что игровой мир очень велик по размерам и в высшей степени разнообразен. С другой стороны, большинство vault'ов пока разбито, и сейчас трудно сказать, будет ли награда за высокоуровневые квесты столь же ощутимой для прокачанного героя, как и за стартовые для новичка. Впрочем, учитывая, насколько эпическими и масштабными квесты были в первом *Asheron's Call*, я склонен думать, что у ребят из Turbine все получится как надо, и верю, что ради того, чтобы угодить наиболее тупым казуалам, они не станут отказываться ни от одной классной фишки своего предыдущего творения. Ведь, скорее всего, эта публика вообще не сможет забраться в игру настолько глубоко, чтобы столкнуться с подобными заданиями.

Теперь пару слов о том, что меня заботит и тревожит. И Microsoft, и Turbine хором клянутся, что игра появится в продаже к тому моменту, как вы будете читать эти строки. Сбудутся ли их ожидания? И будет ли геймерам чем заняться в этом необъятном мире? Насколько стабильно игра будет работать? Очень хочется надеяться, что все получится ОК, но кто его знает?.. Однако если разработчики сумеют-таки сгладить все так, как задумали, то у них получится совершенно уникальная игра, которая будет одинаково привлекательна как для хардкорных профессионалов, так и для новичков-казуалов.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
Game Studios
РАЗРАБОТЧИК: Turbine
Entertainment
ЖАНР: MMORPG
URL: www.asheronscall2.com
ДАТА ВЫХОДА: IV кв. 2002

CALL 2

препровождения и долгосрочных отношений за \$15 в месяц. **Роберт Кофрей**



Эскадрилья Vanu Mosquitos готовится к атаке.



Подразделения в *Planetside* – полные аналоги кланов в других MMORPG. Объединение с другими игроками и грамотное использование совместной огневой мощи – вот ключ к успеху любой атаки.



Взвод занял позицию для обороны завода. Сооружения, показанные на заднем плане, дают возможность совершенствовать ваше оружие – т.е. совершенно незаменимы в условиях непрерывающихся боевых действий.

PLANETSIDE

Первый массовый онлайн-шутер, он же – первый в мире шутер, где за то, чтобы пост

После полугодичного перерыва мы возвращаемся в офис Sony Online Entertainment, чтобы полюбопытствовать, как продвигаются работы над *Planetside*. Главный вопрос, который нас заботит (если не считать сакраментального: «Неужели эту игру действительно делает сама Sony?»), звучит так: «Почему люди должны платить за то, чтобы поиграть через Интернет в ШУТЕР?»

Продюсер Дэйв Джорджсон (Dave Georgeson) за ответом в карман не лезет: «*Planetside* обладает совершенно уникальным геймплеем, которого не может предложить ни один другой шутер. Качество геймплея определяется вовсе не списком оружия или количеством вариаций модов Capture the Flag или Deathmatch. Высококлассный геймплей – это прежде всего по-

бета-версии, игра по Сети шла на удивление гладко. Здорово? Да нет же, это просто потрясающе! Зрелище полчищ врагов, которые высаживались из десантных dropship'ов, барражирующих в небе, было одновременно захватывающим и величественным.

Мир *Planetside* постоянно меняется. Любые действия приводят к определенным последствиям, а любая стратегия требует одновременных усилий. Игра закручена вокруг захвата территорий на фоне глобального противостояния сторон. Игроки захватывают базы, берут под контроль целые континенты, вторгаются на территории, контролируемые противником, добиваются наземного или воздушного господства, вызывают подкрепления, являясь при этом шестеренками не имеющего аналогов в других играх и потря-

Зрелище полчищ врагов, которые высаживались из десантных dropship'ов, барражирующих в небе, было одновременно захватывающим и величественным.

гичная игровая вселенная с максимально гибкими правилами, в которой игрок может делать все, что пожелает. Именно эти достоинства выделяют *Planetside* из всех остальных сетевых шутеров».

В отличие от большинства FPS, все действия *Planetside* разворачиваются одновременно на 10 континентах, каждый из которых в 30-40 раз превосходит по размерам самую большую из имеющихся на данный момент шутерных карт. Игроки объединяются в боевые группы, воюющие на стороне одной из трех империй, каждая из которых обладает собственным уникальным набором оружия, боевых машин и специальных способностей бойцов. При этом у каждой группы есть еще свой, общий, запас вещей и способностей. Главное отличие *Planetside* от других многопользовательских FPS, например, от *UT2003* или *Battlefield 1942*, заключается в том, что империи пребывают в состоянии перманентного конфликта, длящегося 24 часа в сутки и 7 дней в неделю. Игроки могут в любой момент проверить состояние дел в своем подразделении (клане) – как находясь в игре, так и на специальной веб-странице, с помощью которой, кстати, можно также общаться в реальном времени.

Игровой движок специально сконструирован таким образом, чтобы поддерживать гигантские по масштабам битвы (количество игроков исчисляется сотнями). Войдя в игру, мы немедленно оказались в самой гуще сражения с участием более 75 человек со всех концов США, которые были разделены на 2 команды. Мы вволю постреляли на нескольких картах, опробовали множество стволов, бронированных машин, а также летательных аппаратов. Если не считать нескольких случайных зависаний, связанных с сыростью

сающе эффективного командного механизма. Именно от реализации изменчивости игровой вселенной и будет зависеть успех или провал *Planetside*. Вегь ни одна сторона не сможет в конечном итоге добиться полной и окончательной победы – так что награды за успехи должны поставяться маленькими, но при этом достаточно существенными порциями – захват баз, удержание территорий, расширение линии фронта, повышение характеристик персонажа и, в конечном итоге, получение воинских званий. Если всего этого окажется недостаточно для того, чтобы поддерживать в игроках постоянный интерес, то Sony не сможет ежемесячно взимать с них свои 15 долларов.

Одна из самых сильных сторон *Planetside* – сформировавшееся вокруг нее игровое сообщество, в котором и дружба, и вражда – это надолго. Вы можете очень быстро заработать в своем кругу хорошую репутацию, став лидером или даже знаменитостью. Слава означает получение новых полномочий – в этом и заключается суть минувационной командной структуры. Игроки могут прогрессировать по двум независимым друг от друга иерархическим лестницам, получая боевые звания (ваши достижения на поле боя трансформируются в апгрейды скиллов, оружия и оборудования) и командные звания (в зависимости от своих навыков лидерства, игроки становятся в своей фракции онлайнowymi командирами различного уровня). Креативный директор *Planetside* и ветеран онлайнowych сражений Кевин МакКанн (Kevin McCann) объясняет: «Чтобы продвинуться в командной иерархии, игрок должен проявить себя выдающимся лидером. Если командир взвода раз за разом осуществляет успешные захваты баз, и солдаты охотно подчиняются ему, то такой игрок получает командные очки и повышает



Программисты Sony создали действительно мощный движок, который, с одной стороны, поддерживает гигантские территории, а с другой – способен моделировать даже пулевые отверстия в броне машин.



Внутренние помещения своей базы надо тщательно охранять, особенно комнату респауна.

свое командное звание». Соответственно, плохие лидеры вряд ли смогут продвинуться по служебной лестнице, ибо за ними никто не захочет следовать.

По мере повышения командных званий игроки получают специальные командные способности. Первая и самая главная из этих способностей – доступ к командному чату, позволяющему лидерам переговариваться друг с другом и организовывать совместные действия – от тактики на узком участке фронта до глобальной стратегии. Прочие способности включают отчетность – таким образом осуществляется передача информации вниз-вверх по командной структуре, – а лидеры самого высокого уровня могут даже передавать свои сообщения на глобальном уровне.

По прошествии трех долгих лет разработки старания авторов и их внимание к мельчайшим деталям наконец-то начинают приносить результаты. Наши впечатления от *Planetside* – самые положительные, но, в конце концов, мы пробывали там совсем недолго. Узнать, пришла ли идея разработчиков Sony по вкусу геймерам, мы сможем уже совсем скоро – в первой половине следующего года.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment
ЖАНР: Массовый многопользовательский онлайн шутер
URL: planetside.station.sony.com
ДАТА ВЫХОДА: 11 кв. 2003

релять, надо платить денюж. Пойдут ли на это геймеры? Рафаэль Либераторе



Графический движок позволяет создавать по-настоящему живописные миры, в которые хочется верить. Густые заросли зеленой травы привлекают внимание в первую очередь, разве не так?



Световые эффекты реализованы на высоком уровне. Кроме того, в зависимости от расстояния до объекта тени либо удлиняются, либо укорачиваются.



Любая смена одежды тут же отображается на трехмерной модели персонажа.

ПОГРАНИЧЬЕ

«Пограничье» по праву – один из самых заметных отечественных ролевых проектов. Анатолий Норенко

«**П**ограничье» по праву можно назвать одним из самых заметных отечественных ролевых проектов. После посещения офиса фирмы «1С» CGW знает об игре практически все и спешит поделиться с вами самой эксклюзивной информацией. С рабочей версией игры нас познакомили Сергей Герасев, менеджер проектов компании, и Анатолий Субботин, менеджер по связям с общественностью.

Крайне любопытен тот факт, что новый проект воронежской студии «Сатурн Плюс» был рожден под яркой звездой RPG. Интересен он по той простой причине, что компания заслужила добрую репутацию разработчика исключительно квестов. Что это, отказ от устоявшегося имиджа, стремление попробовать себя в новом амплуа?

Как выяснилось, изначально игра «Пограничье» и относилась к квестовому жанру. Только с течением времени, когда была до конца продумана концепция игровой вселенной и написан сценарий, стало понятно, что со своими амбициями игра попросту не уместится в рамках простой авантюры. Ролевой же жанр как нельзя лучше подходит для воплощения богатого на детали сюжета в игровом мире.

Фэнтезийный SCI-FI

Действие игры происходит в далеком будущем. Только целиком и полностью НФ-триллера от игры ожидать не приходится – вселенная «Пограничья» имеет куда больший уклон в сторону фэнтези. Самим создателям больше нравится определение «фэнтезийный мир с элементами steam punk». Причем фэнтези в игре явно не классического склада – никаких эльфов, орков и драконов здесь не найдете, кругом одни невиданные монстры неведомых мастей, порожденные безудержной фантазией разработчиков.

Передо мной сейчас раскрыт эскиз описания игровой вселенной. Сразу чувствуется, какую любовь создатели питают к своему детищу. В документе расписаны все мельчайшие детали, вплоть до красивой и, казалось бы, излишней преемственности образования мира Терра. Такое отношение к делу не может вызвать ничего, кроме уважения.

Тут же вспоминается интервью с создателями. Они признаются, что черпали вдохновение в первую очередь в таких хитах, как *Diablo*, *Fallout* и *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Впрочем, литература также сыграла немалую роль, в числе фаворитов – Урсула Ле Гуин, Кейт Лоумер, Майкл Муркок.

Нелинейная странность

Действие «Пограничья» разворачивается примерно девять тысяч лет спустя после Рождества Христова в горной стране Камирр, которая находится на пересечении торговых путей. Здесь, кстати, проходит известная на весь мир Дорога, заложенная из равных по размеру каменных блоков, эдакое местное Чудо Света. В одном из пограничных фортов



Города поражают своей детализацией. Кстати, в некоторые «квестовые» здания разрешается заходить.

Игровая вселенная насчитывает порядка трехсот локаций, от самых огромных до небольших, и действительно впечатляет своим размахом.

главный герой получает поручение – ему необходимо добраться до города Алуэта, столицы государства. И здесь, как говорится, the adventure begins...

Игровая вселенная насчитывает порядка трехсот локаций, от самых огромных до небольших, и действительно впечатляет своим размахом. Герою придется побывать в склепах, пещерах, жилищах магов и отшельников, тавернах, шахтах, рудниках. По приблизительным подсчетам, выполнение всех квестов займет порядка сотни часов игрового времени.

Один из важных элементов предыстории – катастрофа, уничтожившая почти все человечество. Оставшиеся в живых называют ее еще Распадом. Вид у вселенной довольно необычный. На первый взгляд, все выглядит так, как если бы действие происходило в Средние века. Дело в том, что все высокие технологии были забыты, и существуют теперь лишь в виде древних артефактов. Собственно, с одним из них и связан сюжет, правда, о своей главной миссии вы узнаете лишь в середине игры.

Квесты разрешается выполнять в произвольном порядке. Отсюда и нелинейность прохождения. Существует центральный уровень, так называемый «хаб», от которого дороги ведут ко всем остальным локациям. Кстати, в любое приглянувшееся здание можно заглянуть, лишь бы было желание.

Ответственность за управление лежит почти что полностью на мышке, а интерфейс интуитивно понятен и никаких нареканий не вызывает.

В центре внимания

Генерация персонажа, к сожалению, не представляет огромного поля деятельности для экспериментов, и процесс создания главного героя несколько упрощен. Виной всему сценарий, который ограничивает число возможных профессий. Всего доступно три класса: маг, вор и солдат. Однако это ни в коем случае не касается населяющих вселенную пер-



Система боев приближена к таковым из action-игр. Правда, примитивным щелканьем мышкой здесь не обходится.

В «Пограничье» компания «Сатурн Плюс» использует мощный движок собственной выковки. Вот лишь некоторые из его возможностей: объемный туман, погодные эффекты, динамические тени, реалистичные тени от персонажей, зеркальные и хромированные поверхности, эффекты искажения пространства и прочие.

сонажей. Вам встретятся граждане самых различных специализаций: ассасины, алхимики, разбойники, псионики, маги, колдуньи.

При выборе героя необходимо сразу же определиться с основными умениями и способностями. Характеристики представлены несколькими атрибутами, в числе которых состояние, способности, умения, степень защищенности от разного рода воздействия и сила атаки.

Ролевая система почти ничем не отличается от традиционной. Все строится на вполне стандартной схеме, когда накопленный опыт распределяется по умениям. Не обошлось и без других модных нынче элементов. Как пример, по ходу действия к вам смогут примкнуть сторонние персонажи. Максимум – еще троика искателей приключений под боком. Всего в игре насчитывается порядка юнжины NPC, которые с удовольствием готовы пополнить ряды вашей партии.

Причем AI спутников достаточно продвинутый. На моих глазах сеговластный маг запи-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК:
«Сатурн Плюс»
ЖАНР: RPG
URL: <http://games.1c.ru>
ДАТА ВЫХОДА:
I пол. 2003 года



сался в отряд, после чего стал бегать по пятам героя. Исследовать окружающий мир стало куда веселее, да и безопаснее. Дедок не стеснялся пускать во врагов сгустки магической энергии, в то время как герой элегантно размахивал мечом.

Кроме того, существует любопытный нюанс, связанный с взаимоотношениями персонажей внутри партии. Если карма нейтральная, то персонажи вполне уживаются друг с другом. Правда, без конфликтов все равно не

Компания «Сатурн» была основана весной 1997 года. Первой выпущенной игрой стал квест «Девять принцев Амбера». После печально известного августовского кризиса история «Сатурна» как девелопера окончилась. Компания просуществовала еще какое-то время и даже выпустила парочку мультимедийных продуктов. Затем произошла смена руководства и названия, и так появилась новая компания «Сатурн Плюс». Сейчас в разработке находятся три проекта, в том числе и «Пограничье». Команда «Пограничья» была создана весной 2001-го года, и в данный момент насчитывает 18 человек.

обойдется. В случае, когда карма светлая, к герою никогда не примкнут воры и некроманты. Если же ваша партия ближе к темной стороне... в общем, вы поняли.

TBS vs. RTS

Сражения проходят в реальном времени, хотя вначале планировалось использовать псевдопошаговый режим, от которого впоследствии отказались ввиду его излишней сложности. В real-time все обстоит гораздо проще. Причем сам бой вовсе не выливается в примитивное щелканье мышкой по озлобленным супостатам – персонаж, как вариант, может быть оглушен, отравлен или заражен вампиризмом. Последнее особенно противо-

показано, и превращаться в вампира ни в коем случае не стоит, о чем можно узнать по ходу сюжетной линии. Исход сражения во многом зависит от силы и ловкости, хотя вес также имеет значение, скажем, при определении скорости ударов.

Создатели хвалятся, что система боев приближена к таковой из action-игр. Как доказательство, играющий во время сражения может использовать арсенал из нескольких типов оружия и заклинаний. Для облегчения задачи создан быстрый доступ к инвентарю.

Всего в игре предполагается набор из восьмидесяти видов холодного оружия и десяти – метательного. Не обойдется и без специфического, которое и будет как раз парализовать, ослеплять и создавать прочие эффекты. Бестиарий разнообразен не меньше: вампиры, нечисть, роботы, киборги, да кого только не встретишь на просторах Терры!

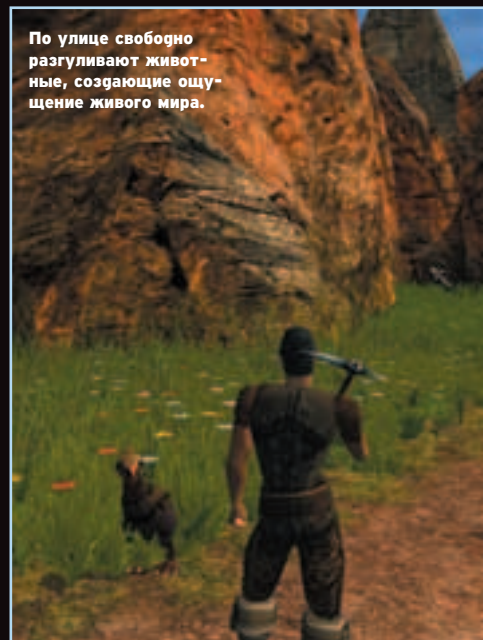
По сути, вашим противником может стать любой персонаж игры. Главное, дать ему повод. Конечно, существуют и противники, находящиеся в состоянии постоянной агрессии, – зомби, мертвецы и прочие. Причем уровень AI для всех варьируется. Если зомби предстают закомплексованными тулупами, идущими только напролом, то вампиры, к примеру, не стесняются прятаться, обходить вас стороной и убегать в случае тяжелых ранений.

Неземные красоты

Игра, в принципе, еще далека от завершения, но уже готова продемонстрировать все прелести своего мощного графического движка. Замечу, что визуальным исполнением «Пограничье» невольно любишь все первое время.

Движок – настоящая гордость создателей. Он способен воспроизводить с одинаковым старанием как прекрасные природные пейзажи, так и живущие своей жизнью города, и различные техногенные локации. Огня из главных фишек – трава. Да, вы не ослышались, именно трава. Густая сочная зеленая трава. Пробирающийся в нее зарослях герой – зрелище из незабываемых.

Опять же радует внимание разработчиков к деталям. Вокруг цветов порхают бабочки, по земле аккуратно ползут тени от проплывающих облаков, ландшафты словно оживают. Происходящая со временем смена суток привносит свое разнообразие и в без того живой мир. В помещениях дела обстоят не хуже.



По улице свободно разгуливают животные, создающие ощущение живого мира.

Высокая детализация, достоверное пламя с фирменным муаром – всего лишь некоторые черты движка, которые сразу бросаются в глаза.

Видно, что на модели персонажей не жалели полигонов, правда, все же стоит немного тщательнее поработать над их анимацией, которая выглядит несколько неестественно. Кстати, смена оружия, одежды и доспехов тут же находит отображение на внешнем облике героя. Своим графическим исполнением «Пограничье» привлекает внимание больше всего. Прилагаемые скриншоты – самое прямое тому доказательство.

На данный момент для приемлемой работы игры необходима следующая конфигурация: Pentium III 700, 128 Mb ОЗУ, GeForce 2MX 32 Mb. Однако, учитывая то, что движок постоянно дорабатывается, системные требования могут измениться.

Как видите, в «Пограничье» можно найти все черты потенциального хита: и проработанная вселенная, и великолепный графический движок, и затягивающий геймплей. Конечно, некоторые аспекты все еще требуют доработки, но мы искренне верим в создателей и надеемся в успех проекта.



NPC-помощник послушно следует за героем, куда бы тот не шел.



Заметьте, что над цветочными полянами порхают красивые бабочки.



Заведение называется «Кирка». А что это в руках главного героя?

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



Testpersonal

Health 100 / 100

Mana 100 / 100

Exp 100 / 100

Level 10

Gold 1000

Items 10

Skills 10

Spells 10

Quests 10

Inventory 10

Map 10

Compass 10

Journal 10

Character 10

Equipment 10

Stats 10

Options 10

Help 10

Exit 10

Testpersonal

Health 100 / 100

Mana 100 / 100

Exp 100 / 100

Level 10

Gold 1000

Items 10

Skills 10

Spells 10

Quests 10

Inventory 10

Map 10

Compass 10

Journal 10

Character 10

Equipment 10

Stats 10

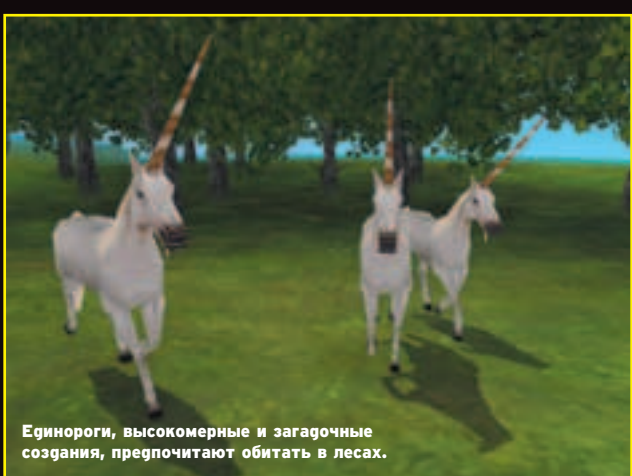
Options 10

Help 10

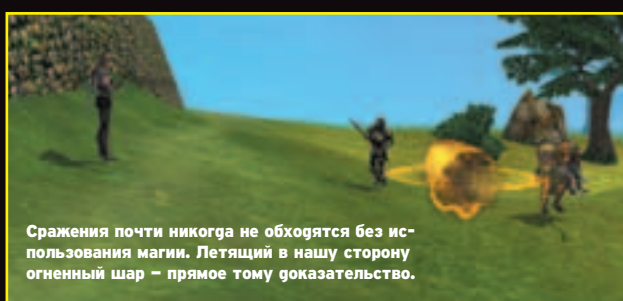
Exit 10



В городах, центрах торговли, жизнь всегда бьет ключом. Блуждая по улицам, зачастую можно найти приключений на свою голову.



Единороги, высокомерные и загадочные создания, предпочитают обитать в лесах.



Сражения почти никогда не обходятся без использования магии. Летящий в нашу сторону огненный шар — прямое тому доказательство.



Эффект воды реализован на достаточно реалистичном уровне.

СФЕРА

«Нидита» открывает новые горизонты. **Анатолий Норенко**

Помимо «Пограничья» (стр. 38), гостеприимные Сергей Герасев и Анатолий Субботин с удовольствием показали CGW другой любопытный проект – «Сферу». Разработка первой российской MMORPG ведется в недрах хорошо известной на отечественном рынке компании «Никита».

«Сфера» – таково название параллельного мира, в котором разворачивается действие игры. Обитатели вселенной вместо того, чтобы развивать науку, на протяжении веков занимались совершенствованием своих магических способностей. Отсюда, собственно, общий фэнтезийный облик игры и огромный акцент, который ставится на применении магии.

Свои легенды

На наш суд была представлена далекая от завершения бета-версия, в которую еще будет внесено множество различных изменений. Тем не менее, кое-какие впечатления об игре можно составить уже сейчас.

Мир «Сферы» поделен на шесть огромных континентов, суммарная площадь которых составляет порядка 200 квадратных километров. Территории попросту необъятны. Перед тем как познакомить нас с игрой, Сергей Герасев минут десять пытался отыскать город. Выбраться из бескрайней долины, ориентируясь только по указателям, казалось просто невозможным. Дело в том, что в бета-версии карта, самый верный путеводитель по вселенной, пока еще не встроена в игру.

Правда, десять минут пролетели как одна – Сергей рассказал крайне забавную историю, произошедшую с одним из бета-тестеров. Дождавшись наступления сумерек, юный искатель приключений отправился подышать свежим воздухом. Теплая ночь, прогулки под лунной романтикой – сами понимаете... Только вот парень не вернулся. Под покровом темноты он попросту заблудился. Ну, чего делать – настроил письмо в службу технической поддержки. К всеобщему удивлению его обнаружили блуждающим... на дне океана! Вот, оказывается, чем порой заканчиваются ночные прогулки по побережью. На данном этапе разработки находжение в воде пока еще никак не сказывается на здоровье играющего. Большинство локаций все еще пусто, но в финальной версии, несомненно, мир будут заселять орды выдающих задания NPC, полчища злобных противников и, будем надеяться, толпы поглаженных пользователей.

Один из тысячи

Как и в почти любой MMORPG, играющий, впервые оказавшись на просторах вселенной, ничем, кроме своего облика, из толпы себе подобных не выделяется. Лишь только со временем, выполняя задания NPC, он сможет обрести специальные навыки, разбогатеть, прикупить первоклассное оружие и подняться в глазах окружающих.

В игре представлены на выбор несколько десятков базовых моделей с возможностью изменения лица и цвета одежды, что выплывает в приличное число различных вариантов внешности. Характеристик у персонажа насчитывается порядка десяти. Стоит упомянуть здоровье, магическую силу, усталость (бывает как магическая, так и физическая) и голод.

Атаки монстров и враждебно настроенных игроков отнимают – гогаайтесь с трех попыток... здоровье. Чувство голода обостряется со временем и, достигнув критической точки, начинает негативно влиять на физическую си-

Движок у «Сферы» довольно-таки... способный. Тут вам и смена дня и ночи, и разнообразие погодных условий, и тени, просчитываемые в реальном времени. Анимация персонажей смотрится крайне реалистично.

лу. Мана расходуется при применении мантр, а усталость накапливается от выполнения любого действия, будь то бег либо атака.

Из грязи в герцоги

Каждый персонаж сможет развиваться по трем направлениям: изучать мантры, познавать секреты алхимии и продвигаться по лестнице сословий. Заметьте, что в игре представлены две школы магии. Мантры – почти те же самые привычные нам заклинания, которые требуют расхода маны. К сведению, чем выше статус, тем более мощные spell'ы вы сможете применять.

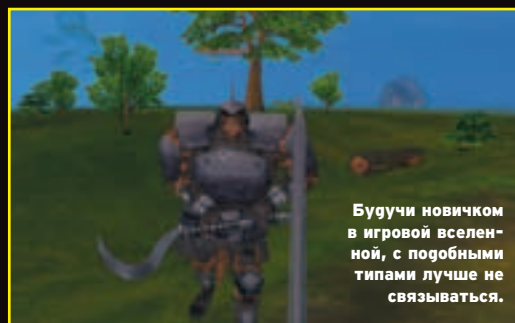
Алхимия же основана на различных травах и прочих ингредиентах. Рецепты для создания снагобий продаются в магазинах, также их можно получить в качестве вознаграждения за успешно выполненные квесты.

Система иерархий, действующая в игровой вселенной, во многом схожа со средневековой. Существуют сословия и титулы, и вы можете подняться по социальной лестнице от простолюдина до принца или герцога. За каждое успешно выполненное задание вас награждают определенным количеством quest points. Как только наберете нужную сумму очков, сможете заглянуть в ближайший дворец и потребовать новый титул. С этим также связано повышение максимальных значений характеристик.

Карма напрямую влияет на отношение к вам NPC. Впрочем, она также может стать одной из причин вашей популярности среди других пользователей. Благородные рыцари имеют высокое значение кармы, а типы, увлекающиеся убийством других игроков, почти никогда не бывают в почете.

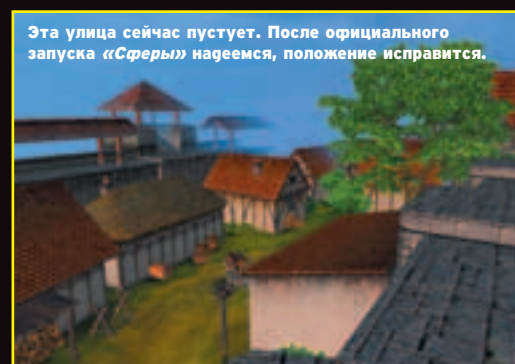
Командный дух

Многие миссии окажутся под силу волка-одиночке, однако для выполнения некоторых заданий потребуются сплоченная команда. Как самый яркий пример, для захвата замка вам понадобится создать свой клан. Сюжет игры нелинеен, и в любом случае все решения вы будете принимать только сами.



Будучи новичком в игровой вселенной, с подобными типами лучше не связываться.

Замок – крайне удачное приобретение. Ведь он станет обителью представителей вашего клана, а заодно хранилищем всяческих артефактов и золота. Города же, прежде всего, несут в себе защитную функцию. Угирая от разъяренных монстров, можно всегда завернуть на территорию какого-нибудь поселения и избежать, таким образом, глупой смерти. К тому же при наличии определенной суммы вы сможете снять номер в гостинице и восполнить свои силы. Помимо этого, города являются центрами торговли – позаботьтесь заранее о запасах целебных снагобий и не только.



Эта улица сейчас пустует. После официального запуска «Сферы» надеемся, положение исправится.

Не стоит ждать от игры стандартного для фэнтези bestiaria, всяких там орков, огров и драконов. Все монстры являются плодом необузданного воображения создателей, чего хотя бы стоят одни их названия! Как вам, к примеру, поглавцы? Охота на тварей – отличная возможность разнообразить свой гардероб и арсенал. Среди представленного оружия, кстати, пока встречаются лишь мечи (для ближнего боя) и арбалеты (для стрельбы на дальние дистанции). Также обещается набор всевозможных магических игрушек.

Родная сфера

Движок у «Сферы» довольно-таки смазливый и, главное, способный. Тут вам и смена дня и ночи, и разнообразие погодных условий, и тени, просчитываемые в реальном времени. Анимация персонажей смотрится крайне реалистично. Помните, в одном из городов, прямо посреди торговой площади мимо нас пронесся персонаж, непрерывно совершавший безумные прыжки. «Бета-тестер», – хором подумали мы.

Техническую поддержку пользователей

«1С» и «Никита» будут осуществлять совместными усилиями. По поводу системы оплаты пока еще толком ничего не известно.

Как видите, перед нами действительно интересный российский проект, за судьбой которого мы обещаем обязательно следить.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: «1С»

РАЗРАБОТЧИК: «Никита»

ЖАНР: MMORPG

URL: <http://games.1c.ru>

ДАТА ВЫХОДА: неизвестна

Из последних новинок в портфолио компании «Никита» наибольшее внимание привлекают новомодные SMS-проекты для мобильных телефонов «Футбол» и «Лабиринты удачи». Также в активе несколько WAP-игр и SMS-услуга «Мобильные знакомства».



С высоты птичьего полета куда удобнее руководить распределением войск.



American Conquest («Завоевание Америки»)

Сказ о бледнолицых братьях и краснокожих собаках. **Сергей Аверин**



ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
ЖАНР: RTS URL: <http://www.americanconquest.com/>
РЕЙТИНГ ESRB: Нет ЦЕНА: \$14

ТРЕБОВАНИЯ: Celeron 400,
64 MB RAM, 1,3 GB HDD,
1024x768 video.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PIII 1000, 256 MB RAM,
MULTIPLAYER: Internet,
LAN (2-7)

Как быстротечно время! Кажется, еще вчера в графе «Рубрика» я ставил скромное Preview. А сегодня от неуверенной приставки «pre-» не осталось и следа. И вот я быстрым шагом рассекаю центр Москвы, нежно прижимая к груди вожаемую коробочку, на которой золотыми буквами выведено «Завоевание Америки». Не терпится уже увидеть этот эпохальный проект в действии. Кажется, весь этот день вплоть до окончания установки я провел во сне и проснулся, только лишь запустив исполняемый файл.

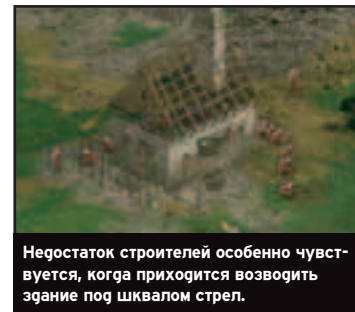
Перед глазами пронеслась вся история RTS: пропавшая нафталином «Цивилизация» (совсем не RTS, но – один из родителей), кровавый «Цезарь» в окружении клонов, неуязвимая «Эра Империй», «Пираты» и «Корсары», «Коммандосы» и «Десперадо-сы», «Панзеры» и троица с «Дюны»... Возможно, для кого-то это прозвучит пафосно,

но венцом творения стали для меня долгожданные конкистадоры. Если вы их увидите, то, пожалуй, поймете мое теперешнее состояние – со стороны я снова стал школьником с горящими от возбуждения и чрезмерного недосыпания глазами, рассказывающим друзьям о том, «как все это рульно и прикольно!» Две секунды – переведу дух...

На старт!

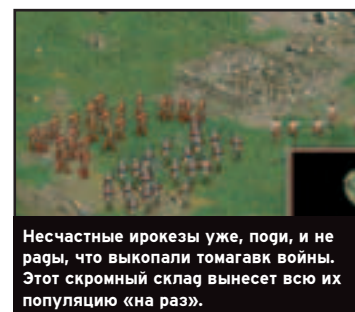
Глазки разбегаются уже со стартового экрана – одиночная игра, кампания, случайная карта, мультиплеер... С чего бы начать? Начнем с того, что на каждую из дюжины миссий придется потратить, по меньшей мере, часов шесть, а если с предварительным знакомством с дизайном – и того больше. Соответственно, на кампаниях эта цифра возрастает. Задания четкие, враги обозначены, можно даже приглядеться к карте будущих битв, не начиная игру. Ну и для любителей одиночной игры, которым дюжина быстро наскучит, генератор выдает на-гора еще пару дюжин.

Но к делу. Стартуете с минимальным набором всего, что требуется для выигрыша – это проверено. Вообще, все, что вам необходимо для начала, так это крестьяне – основная рабочая сила. На них заждется все строительство. Простейшие здания, такие, как шахты, мельница, кузница и склад, доступны сразу после постройки форта. Мельницы,



Недостаток строителей особенно чувствуется, когда приходится возводить здание под шквалом стрел.

аналог ферм, дают поселению постоянный прирост пищи – базисный ресурс для найма новых крестьян и солдат. Практически неограниченное количество жнецов (у меня человек сорок работало и, похоже, это не предел) позволяет двумя полями накормить практически весь поселок, включая армию. Шахты отвечают за добычу полезных ископаемых – камня, железа, угля и золота. При чем строительство ведется только в строго обозначенных и весьма малочисленных точ-



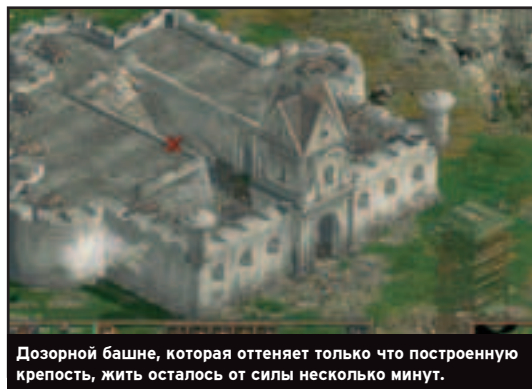
Несчастные ирокезы уже, поди, и не рады, что выкопали томагавк войны. Этот скромный склад вынесет всю их популяцию «на раз».

Располагая свои войска на линии обороны близлежащего форта или блокауза, вы рискуете остаться без армии – такое ощущение, что у обороняющихся в здании завязаны глаза, и они палят просто в направлении противника. Мне пришлось списать пару батальонов, пока понял, откуда ветер дует.

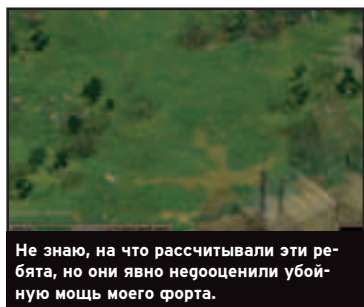
Если одно из зданий начинает дымиться сразу после окончания строительства, значит ищите лучников/стрелков – либо самих по себе, либо в близлежащих зданиях. Закончить ремонт без выноса атакующих очень сложно.



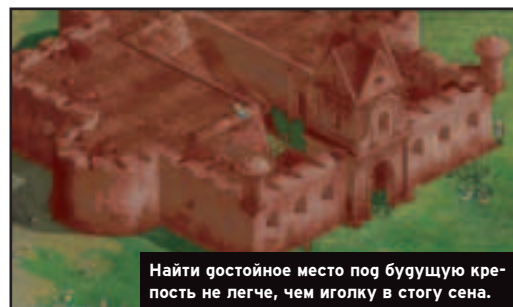
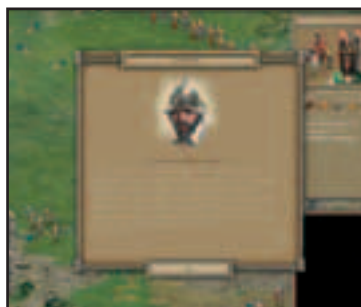
Эх, жалко бойцы говорить не умеют. А то идеальный крик для такого случая: «Нам их главное завалить, а там ногами запинаем!!!»



Дозорной башне, которая оттеняет только что построенную крепость, жить осталось от силы несколько минут.



Не знаю, на что рассчитывали эти ребята, но они явно недооценили убийственную мощь моего форта.



Найти достойное место под будущую крепость не легче, чем иголку в стогу сена.

Появление пушек существенно упрощает штурм – пять прямых попаданий сравнивают дозорную башню туземцев с землей. С европейской нацией тактику придется изменить – оружейным порохом бледнолицых не напугаешь.

ках. Лесорубы неприятельны в отношении жилья и трудятся без отрыва от леса. Здания более продвинутого типа (блокгауз второго уровня, крепость, порт, городской центр, церкви и прочие) появляются только после окончания строительства более примитивных собратьев. Кстати, после постройки здания количество ресурсов на его повторное возведение вырастает вдвое, так что застроить всю территорию блокгаузами тоже не получится. В этом плане разработчики нашли уникальное решение стимулирования развития.

«Пропатченные» шахты вмещают в себя вдвое больше крестьян. Вообще, единственный «недостаток» шахт – отсутствие охранного гарнизона. Поэтому вблизи с местом разработок месторождений неплохо бы поставить блокгауз.

Перед тем как строить очередное здание, посмотрите, откуда идут массированные атаки врагов. Мельницу, например, вообще не рекомендуется располагать на окраине. Гарнизон, может быть, и перебьет часть нападающих, но потери крестьян могут оказаться фатальными.

Крестьяне также выполняют почетную функцию рекрутов в вашу армию – поставляемые в форт или крепость, они проходят стадию обучения (за отдельную плату, разумеется) и пополняют ряды собираемых батальонов. Автоматическая переклассификация производства делает цепочку «жилой дом – крепость – место сбора» ключевой для готовящейся битвы. Главное, следить за ландшафтом. Мне было до жути жалко трех пушек, которые застряли при переходе через высокогорный кряж к месту баталии. Пришлось расстрелять, как загнанных лошадей. Обидно, да?

Внимание!

Да уж, внимание здесь потребуется ангельское – уследить за всеми непросто. Особенно учитывая, что войну придется вести на два, три, а то и больше фронтов. Наверное, именно поэтому в игру приплетли дипломатию, позволяющую заключать временные союзы с представителями враждующих племен. Но обо всем по порядку. Воины делятся на пехотинцев ближнего и дальнего боя, кавалерию и артиллерию. Последние два вида появляются только после проведения соответствующих апгрейдов крепости. Наштамповав энное количество пехотинцев, пополняйте охранные гарнизоны зданий, а оставшихся ведите к месту предполагаемой битвы.

Построение – вообще отдельная песня. Тактическим приемам отведено немалое, если не первостепенное, значение. Учитывается все – и то, что стрелкам необходимо перезарядить оружие после выстрела, и то, что неприятель обожает атаковать с флангов, и то, как отряд будет отступать в случае несоответствия сил противостояния. Перечислить все трудно, да и не стоит – оставлю на ваше командное усмотрение. Главное – построение, да и вообще умелое командование подразделением, определяет победу. Для более четкого руководства, а также для повышения боевого духа солдат в рядах регулярной армии фигурируют знаменосцы, барабанщики и офицеры. При наличии этой троицы будет не только проще командовать подразделением, но и появится большая доля уверенности в том, что бойцы не побегут с поля боя, поджав хвосты.

Атака неприятельского поселения – иная тема, здесь напором и количеством не возьмешь. Индейцы – они тоже не дураки, и защищают свои кровные иглу не хуже вас. Тактика навскидку – строительство за-

ний по ходу продвижения для закрепления уже захваченных территорий. Полностью укомплектованный гарнизон блокгауза непринужденно выносит практически любое количество нападающих индейцев. Появление пушек существенно упрощает штурм – пятю прямых попаданий сравнивают дозорную башню туземцев с землей. Ну а если предстоит столкнуться с нацией, соседствующей на Европейском континенте, тактику придется изменить – сами понимаете, оружейным порохом европейцев не напугаешь.

Кстати, о страхе. Ничто так не может обескуражить нападающих, как присутствие в рядах защитников краснокожих братьев. Заключение пакта о ненападении с вождем малочисленного племени может принести серьезную выгоду в частности и поставляемыми за бесценок ресурсами. Хотя и без этого справиться можно. Одним словом, разберетесь...

Марш!

Если еще остались те, кто спросит: «Стоит ли разбираться-то?», отвечу – «Стоит!» Вся эссенция RTS в одном флаконе. Складывается субъективное ощущение, что разработчики взяли от предшественников игры лучшее и приготовили ядерный коктейль, способный вынести «на раз» даже самого прожженного стратега. Придаться не к чему. Поэтому – марш! Марш в магазины, а мне пора. Слышу по звукам – майя опять наседают на мой укреп район...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Без сомнения, одна из лучших RTS со времен появления жанра как такового. Претендент на архивы, скрижали и сердца любителей жанра всерьез и наолго.



Постоянно оттачивайте свое мастерство в беге, прыжках и кульбитах! Иначе побед вам не видать...

Unreal Tournament 2003

Не слишком ли этот спорт кровав для детишек? **Джон Ким Трейс**

ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
/Atari РАЗРАБОТЧИК: Epic
Megagames/Digital
Extremes ЖАНР: First-
person shooter URL:
www.unrealtournament2003.com РЕЙТИНГ ESRB:
с 17 лет, кровь, насилие, грубый язык ЦЕНА:
\$49.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III
733, 128MB RAM,
3GB hard drive space
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 1GHz,
256MB RAM
MULTIPLAYER: LAN, Internet
(2-32 игрока)



«Кибераблетты» – что за дурацкий термин! Как же журналисты CNN любят бросаться бессмысленными, но красиво звучащими словами! Зато теперь у любого подростка с ником JAr_jAr, b00b\$ или ^Boner^, сражающегося с другими такими же, как он по протоколу TCP/IP, есть заветная мечта – получить этот титул. А тем счастливицам, которые набьют достаточно много фрагов, достанутся еще и баксы, девушки, а также мощные и дорогие компьютерные железки! Зарабатывать славу и богатство кончиками пальцев – это ли не мечта любого геймера?! Именно такую идею поддерживает и развивает *Unreal Tournament 2003*, обладающий стремительным, аркадным и в определенном смысле даже «спортивным» геймплеем. То есть, с одной стороны, игра сильно напоминает своего предшественника, *Unreal Tournament*, а с другой – делает шаг в сторону полноценного спортивного симулятора, этакое «футбола будущего».

Первый же взгляд на великолепную графику *UT2003* вызывает у зрителей восхи-



Подбирайтесь к врагу поближе, но не совсем вплотную. Lightning Gun идеально подходит для уничтожения участников разборок в тесных помещениях.

щенные охи и ахи. Живые небеса, гигантские уровни с низкой гравитацией, влажные гипнотические джунгли, кишашие инопланетной фауной – все это производит сильное впечатление. Добавьте сюда превосходную – и чертовски забавную – анимацию смерти персонажей, напоминающих в эти драматические моменты тряпичных кукол. Короче, любой находящийся в здравом уме человек подтвердит вам, что графика – выше всяческих похвал. К сожалению, музыка и звуковые эффекты не соответствуют качеству

картинки. Согласитесь, когда вам приходится увеличивать громкость, чтобы слышать звуки, издаваемые оружием, это не есть хорошо. А утрированно-жизнерадостный комментатор с его нарочито-детским шутками? Ведь ему понятно, что подобные комментарии абсолютно не способствуют поддержанию напряженной атмосферы, которую геймеры ищут в играх жанра 3D Action. В итоге мы получаем: плюс очко за графику и минус очко за озвучку. Переходим к геймплею.

Завтрак для чемпиона

Определенно, *UT2003* не зря кушал в детстве столько каши – бегают он действительно быстро. Новые акробатические трюки при умелом использовании делают игрока практически неуязвимым. Агрессивные power-ups, привязанные к важнейшим комбо, позволяют становиться невидимым, ускоряться, наносить больше урона, и даже регенерировать! Что еще более важно, оружие в *UT2003* требует от бойца значительно большего мастерства, чем раньше. Старые верные боевые товарищи (вроде ракетницы) су-



Похоже, нас здесь трое: ты, я и Rocket Launcher.



Если вы действительно любите футбол с пушками, то мод Bombing Run вам непременно понравится.

щественно сбавили свою мощь, да и новые стволы, например, снайперский Lightning Gun, не дают возможности быстро и легко расправиться с врагом. Заново сбалансированный арсенал смертельных игрушек (особенно сильно это ощущается по контрасту с оригинальным *UT*) требует от игроков просчитывать свои действия на несколько шагов вперед, оттачивать рефлекс и вообще, всячески стремиться к совершенству. Не забывают, ведь мы имеем дело со СПОРТОМ! С другой стороны, логика авторов в отношении ассортимента стволов мне лично непонятна. Человек может сколько угодно радоваться встрече со старой любимой пушкой, но ведь это СТАРАЯ пушка! Ностальгия – великая вещь, но арсеналу *UT2003* не хватает оригинальности и разнообразия, в угоду которым (к лучшему или к худшему – это отдельный вопрос) из оригинального *UT* были исключены обожаемые всеми Flak и Minigun. Я не хочу сказать, что матч 16 на 16 игроков в *UT2003* – это плохо, просто, в отличие от своего предшественника, данная игра не вызывает любви с первого взгляда и мгновенного привыкания, а могла бы...

Без сомнения, огромным плюсом является то, что *UT2003* идет очень ровно – никаких лаговых задержек и внезапных приступов торможения, невзирая на гигантский размер уровней. Самые огромные карты предназначены для гэмфатча, на них есть и острые углы, и открытые пространства, и глинные коридоры

(мечта снайпера), и тесные комнаты, в которых особенно эффектно смотрится кровавая пляска умирающих тел... Уровни для режима Double Domination несколько меньше в размерах, но способы захвата ключевых точек весьма разнообразны – придется протискиваться через тесные скальные расщелины, совершать головоломные прыжки и т.д. Карты для Capture the Flag предлагают многочисленные запутанные туннели и альтернативные пути на вражескую базу, по которым можно скрытно подобраться и нанести внезапный удар. Хуже всего авторам удался нововведенный режим под названием Bombing Run – возможно, потому что он изначально был рассчитан на довольно узкую аудиторию извращенцев, мечтающих о футболе с ффрагами.

Это НЕ Unreal Tournament!

В целом же нужно констатировать, что уровни *UT2003* неплохи, но их трудно назвать чем-то феноменальным. Лучшее, что есть в поставляемых с игрой картах – это возможность их менять и модифицировать. Включив в комплект мощный редактор, авторы негнужно дали понять, что отныне они передают дальнейшую судьбу своего детища в руки фанатов (как они в свое время поступили и с оригинальным *UT*). Я думаю, ни у кого нет сомнений, что в недрах *Unreal*-сообщества уже вовсю кипит работа над режимом Assault? К сожалению, в результате такого решения разработчиков игра в большой сте-



Движок *UT2003* превращает смерть игроков в волнующее и незабываемое зрелище. Для того, кто остался жив.

Большинству геймеров нужен ответ на один-единственный вопрос: «Это весело?» А ответ таков: «Да. Но, честно говоря, не так, как в *Unreal Tournament*».

пени лишилась инновационности и оригинальности. Так что если на мгновение забыть про мощную фанатскую поддержку, то получится, что мы получили красивый и стабильно работающий, но в целом достаточ-но заурядный сетевой шутер.

Понятно, что поклонники жанра FPS, вернувшись домой с работы или из школы, будут искать отдыха и релаксации именно в *UT2003*. Что касается остальной части геймерского сообщества, то оно, скорее всего, воздержится от активной игры до появления по-настоящему интересных модов, скинов, карт и т.д. Ну и, разумеется, *UT2003* станет иконой для хардкорных фанатов *UT* и потенциальных кибератлетов. Но давайте посмотрим суровой правде в глаза – игра могла бы быть намного лучше. И речь идет даже не об изменении основной концепции (т.е. превращения экшена в спорт). Для большинства геймеров дело сводится к ответу на один-единственный простой вопрос: «Это весело?» А ответ таков: «Да. Но, честно говоря, не так, как в *Unreal Tournament*».

ВЕРДИКТ ★★★★★

Красивая и до блеска отполированная игра, в которой не хватает новизны и оригинальности.





Любой младенец знает, что хороший мим — это мертвый мим. Уничтожение мимов — один из самых сильных козырей NOLF2. А самое замечательное то, что все они — французы.

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Поцелуй меня, Кейт. **Джефф Грин**

ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РАЗРАБОТЧИК: Monolith
ЖАНР: First-person
shooter URL: www.sierra.com/games/nolf2
РЕЙТИНГ ESRB: с 17 лет,
кровь, насилие ЦЕНА:
\$44.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III
500, 128 MB RAM
(256 MB для Windows
XP), 1.2 GB на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 1GHz,
256MB RAM, 1.6 GB
на диске
MULTIPLAYER: LAN, Internet
(2-4 игрока)

Даже если бы у игры *No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way* не было никаких других достоинств, она все равно навек осталась бы в памяти благодарных американцев за то, что позволила всем нам реализовать свою заветную мечту — власть поубивать французских мимов. Эта возможность делает NOLF2 не просто одним из лучших экшенов 2002 года, но и выводит игру в разряд нетленной классики, настоящей отдушины для современного общества. NB: Дать кому-нибудь из подчиненных задание подготовить заявку в Нобелевский Комитет.

Но если серьезно, то злые французские мимы — всего лишь одна из многих замечательных фишек увлекательного, веселого и по всем статьям превосходшего свой оригинал сиквела к сенсационному хиту компании Monolith, вышедшему в 2000 году и собравшему множество наград, включая почетный титул Лучшей Action-Игры по версии CGW. Как и в первой части, мы играем за супершпионку Кейт Арчер — потрясающую пародию на геро-

ев английских шпионских боевиков 60-х годов. Вся необходимая атрибутика на месте — невероятные злодеи, забавные гаджеты, модные костюмы и стильная музыка. *No One Lives Forever 2* оправдал возлагаемые на него высочайшие ожидания на все сто и вновь подтвердил, что Monolith является на сегодняшний день одной из самых талантливых и креативных игровых студий в мире.

Игра в прятки

Действие сиквела происходит вскоре после окончания событий оригинала — Кейт Арчер, агент службы UNITY, вновь получает задание разрушить зловещие планы плохих ребят из организации H.A.R.M. («ведущих экспертов в области достижения мирового господства» — по крайней мере, так гласит надпись на их фирменном бланке). H.A.R.M. в свою очередь пригласил нескольких наемных убийц, чтобы убить Кейт. И в ходе 15 глиняных глав наша героиня и некоторые персонажи, знакомые по предыдущей части, побывают в самых разных точках земного



Если выстрелить в парня, стоящего у стены, то стрела пригвоздит его к ней. Если потом стрелу выдернуть, то тело рухнет на пол. Потрясающе!

шара — Японии, Сибири, Антарктике, Акроне, Огайо и т.д. Что касается геймплея, то фирменным стилем серии *NOLF* по-прежнему остается ловкость, скрытность и изящество, а не бездумная стрельба по всему, что движется (хотя стрельбы тоже будет предостаточно, можете не сомневаться).

С первых минут знакомства с игрой становится понятно, что ребята из Monolith внимательно изучили все мнения и пожелания фанатов и убрали/исправили все, что мешало жить в оригинале, не тронув или даже улучшив при этом все хорошее, что там было. В первых, теперь мы все-таки больше времени играем, чем смотрим — т.е. глиняющие скриптовые сцены первой части были существенно сокращены (и за счет этого стали намного



Армстронг, который теперь на нашей стороне, сражается с суперсолдатом.

Вылизанный до блеска код и профессионализм разработчиков однозначно выводят NOLF2 в разряд бессмертной классики.



Эти несчастные парни были превращены в «ящики». Впрочем, сей факт не мешает им атаковать вас.

более насыщенными), а по их завершении управление немедленно возвращается в руки игрока.

Спасибо Господу, серьезной переделке подверглась безумно всех раздражавшая система сигналов тревоги и слеющих камер — если помните, в первом NOLF включение сигнализации означало необходимость переигрывать миссию заново. В NOLF2 включение тревоги совсем не так страшно. Конечно, враги слетятся к предполагаемому месту обнаружения шпионки, но если она будет достаточно долго прятаться, они вернуться к своим обязанностям, и тревога прекратится.

Кроме того, будучи замеченной, Кейт может, не лишая врагов жизни, остановить или, по крайней мере, существенно замедлить их с помощью двух забавных причиндалов — медвежьего капкана и банана. А на всех уровнях есть укромные нычки, где она может спрятаться от преследователей. Так что мне лично даже показалось, что ребята из Monolith здесь перестарались и сделали эту часть игры слишком легкой. Тем более что AI противни-

ков (который, вообще говоря, очень неплох, особенно в бою) начинает в подобных ситуациях вести себя как-то странно — громилы преследуют Кейт по замкнутому тупиковому коридору и вдруг, как по волшебству, прекращают погоню, если она прячется в каком-нибудь темном месте.

Сам дизайн уровней поощряет игрока к скрытности и осторожности, предоставляя, как правило, несколько вариантов достижения цели. К сожалению, самые первые японские и сибирские миссии получились наиболее... заурядными, что ли, с необходимостью по много раз возвращаться в те места, где ты уже был. Но по мере развития сюжета дизайн становится более интересным, включая несколько по-настоящему выдающихся локаций (например, торнадо в Огайо или Индия), ничем не уступающих лучшим уголкам оригинальной игры.

Джеймс Бонд в юбке

Еще одна немаловажная вещь, выводящая NOLF2 в разряд бессмертной классики, — это,

Rank:	Novice
Score:	21940
Skill Points:	1940
Stealth	●●●●●
Stamina	●●●●●
Marksmanship	●●●●●
Carrying	●●●●●
Armor	●●●●●
Weapons	●●●●●
Gadgets	●●●●●
Search	●●●●●

За успешное прохождение миссий вам выдаются очки, которые можно, как в заправской RPG, использовать для повышения различных параметров героини — Marksmanship (улучшает меткость), Search (уменьшает время, необходимое для того, чтобы обыскать тело или объект) и т.д.

конечно же, вылизанный до блеска код и профессионализм разработчиков. Новая версия движка LithTech под названием Jupiter выводит на экран невероятно детализированную картинку, а уж анимация моделей, которые реалистично водят глазами, шевелят конечностями и качают головами, смотрится на голову выше роботоподобных движений, принятых в большинстве современных 3D шутеров. Если кто не понял: таким оригинальным образом, я, игровой журналист, пытаюсь дать вам понять, что Кейт потрясающе очаровательна и сексапильна во всех своих проявлениях.

Диалоги и озвучка прекрасно срежиссированы и пронизаны фирменным NOLFовским юмором — еще одно призовое очко дизайнерам и сценаристам. Во всем чувствуется скрупулезный подход и талант — подслушанные разговоры и найденные документы, раскрывающие перед нами внутренний мир насквозь бюрократической организации H.A.R.M., отличаются неповторимым стилем и просто очень забавны. Вы оцените это, когда вместо того чтобы сразу убить врагов, будете ждать, пока они закончат свою прикольную беседу.

NOLF2 не стала мировой сенсацией по одной простой причине — все и так знали, что игра будет великолепной и возлагали на нее очень большие надежды. Но не дайте предсказаниям повлиять на свое мнение — эта игра является шедевром сама по себе, безотносительно к своему порядковому номеру и разработчику. Вместе с Medal of Honor и Jedi Knight II она составляет великолепную триаду лучших шутеров 2002 года, и этим сказано все.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Так же весело и стильно, как и в первый раз, и при этом еще более удобно и ненапряжно.



Неплохая коллекция, а?

Hitman 2: Silent Assassin

Лысый философ возвращается! **Рон Дулин**



ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Io Interactive
ЖАНР: Action
URL: www.eidosinteractive.com
РЕЙТИНГ ESRB: с 17 лет,
кровь, сексуальные
темы, насилие
ЦЕНА: \$49.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 450,
128 MB RAM, 800 MB на
диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 1GHz,
256MB RAM
MULTIPLAYER: Нет

На самом деле, в глубине *Hitman: Codename 47* скрывалась отличная игра, вот только чтобы до нее докопаться, нужно было прогнаться через поистине ужасный интерфейс. И не только через интерфейс. Оригинальный *Hitman* нес в себе столько серьезных проблем, что для многих они совершенно заслонили и великолепный дизайн, и гениальную игровую концепцию. Так воздадим же должное ребятам из Io Interactive, которые умудрились сделать правильные выводы из своих ошибок и исправить в *Hitman 2: Silent Assassin* практически все недостатки предыдущей части. В итоге мы получили феноменальный сплав экшена и стелс-элементов, настолько близкий к совершенству, насколько это вообще возможно.

Как и в оригинале, вы играете за искусственно созданного методами геной инженерии убийцу, известного под именем 47-й. Он всегда спокоен и задумчив, а одеваться предпочитает в черное. В самом начале игры мы

узнаем, что 47-й оставил карьеру наемного убийцы и работает сторожем в одной из церквушек на Сицилии. А затем его друга и наставника, отца Витторио, похищают, и, чтобы спасти его, 47-й вынужден вновь вспомнить старые навыки и проверенные временем методы.

Бесшумный убийца

Как правило, миссии сводятся к проникновению на заданную территорию и уничтожению конкретной цели, но периодически игра подбрасывает вам и второстепенные задания. Подавляющее большинство миссий – нелинейны. Вы можете попытаться бесшумно прокрасться, а можете ломануться напролом, паля во все стороны, – но после выполнения задания ваши действия будут подвергнуты суровой оценке с выставлением рейтинга. Разработчики всячески поощряют игрока к скрытности, выдавая ему различные бонусы за «чистую работу» – т.е. когда убийца никого лишнего не ранит и уходит незамеченным (рейтинг *Silent Assassin*). Что ин-

ресно, вышеупомянутые бонусы – это различные стволы, в частности, укороченный шотган, который совершенно не годится для тихой и скрытной работы.

Как правило, незаметно проникнуть на территорию можно несколькими способами. В одной из миссий вы должны убить хакера, прячущегося в подвале Petronas Towers в Куала-Лумпуре. Чтобы попасть в подвал, можно вырвать разносчика пищи и надеть его форму. А можно включить пожарную сигнализацию и спуститься вниз вместе с пожарниками. Впрочем, случается и так, что скрытно проникнуть в заданную точку можно только одним способом – как правило, это бывает на обширных и открытых уровнях, которые невозможно преодолеть, не будучи замеченным.

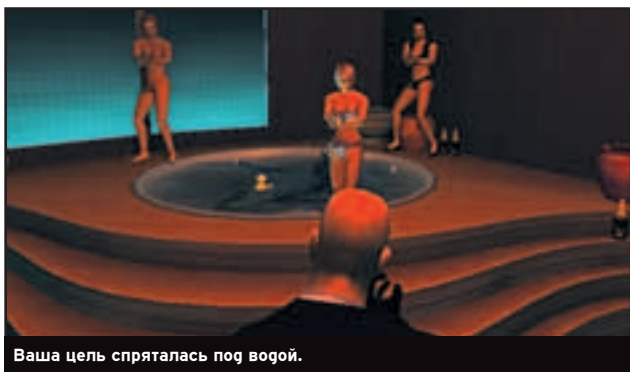
Очень радует то, что игра постоянно информирует вас о происходящем вокруг. Обнаружено мертвое тело, вас ищут охранники, произошло какое-то важное событие – обо всем этом геймер незамедлительно узнает и предпринимает соответствующие действия.



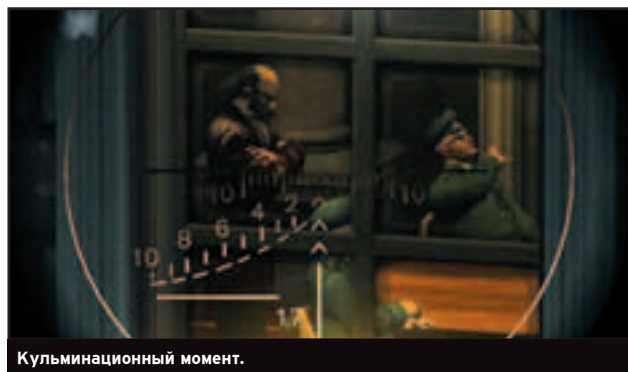
Чтобы оставаться незамеченным, нужно убирать трупы.



Игра постоянно информирует вас обо всех важных событиях. Например, сейчас охранники обнаружили мертвых ниндзя.



Ваша цель спряталась под водой.



Кульминационный момент.

Прекрасно выполненная карта также оказывает неоценимую помощь, показывая важные участки и расположение охранников (с указанием, в какую сторону они смотрят).

«Чистый» стиль требует от игрока изрядного терпения, так что приготовьтесь провести довольно много времени, прячась в ожидании возможности скрытно перебежать к следующему укрытию. Впрочем, ожидание только добавляет игре напряженности. AI врагов великолепен – если кто-нибудь обратит на вас пристальное внимание (особенно в других странах), считайте, что миссия провалена. Потому что попытки перестрелять ВСЕХ, как правило, ни к чему хорошему не приводят – во-первых, врагов всегда очень много, а во-вторых, во время миссий нельзя восстанавливать здоровье, так что несколько попаданий – и 47-му крышка.

Система сохранения игры также способствует созданию напряженной атмосферы. На каждую миссию вам выдается ограниченное количество сейвов, а выполняя второстепенные задания, можно получить бонус в виде возможности лишний раз сохраниться. Дорогие сейвы нужно расходовать максимально экономно, хотя в большинстве случаев их вполне хватает на выполнение задания и отход. Еще нужно отметить, что, в отличие от оригинала, управление в *Hitman 2* основано

Ребята из Io Interactive умудрились исправить в *Hitman 2* практически все недостатки предыдущей части, создав настолько близкий к совершенству сплав экшена и стелс-элементов, насколько это вообще возможно.

на классической для жанра Action схеме WASD.

Не очень бесшумный убийца

Для игроков, предпочитающих агрессивный стиль, имеются десятки видов оружия. Впрочем, взять все полюболюбившие стволы на миссию не получится – придется выбирать что-нибудь одно, наиболее подходящее в данном конкретном случае. То есть если вы собираетесь убить цель из снайперской винтовки, то забудьте об автомате, и наоборот. Арсенал также включает бесшумные средства убийства вроде удавки или арбалета. К сожалению, вса- дить в противника парализующий наркотик с большой дистанции невозможно.

Hitman 2 предлагает игроку такое разнообразие возможностей, что порой бывает даже трудно понять, чего ты НЕ можешь сделать. Так, например, герой не умеет лежать лицом вниз, хотя в некоторых миссиях это очень бы пригодились. Еще нельзя лазить по стенам

или перелезать через препятствия – это порой тоже нервнует.

Но все это мелкие придирки, которые никак не влияют на наше мнение об игре в целом. Миссии, заносzące 47-го то в Россию, то на Ближний Восток, то в Японию, невероятно увлекательны. Локации красивые, оригинальны и разнообразны, а великолепный саундтрек отлично вписывается в напряженную атмосферу. А еще в игре есть несколько смешных моментов, которые особенно хорошо воспринимаются на фоне общей серьезности, пронизывающей геймплей, – например, завидев тебя, малазийские охранники кричат: «Здорово, лысик!»

В общем, вы поняли – абсолютно во всех своих проявлениях *Hitman 2* настолько близко подобрался к совершенству, насколько это вообще возможно.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепный микс стилей «экшен» и «стелс».



Black oasis («Черный оазис»)

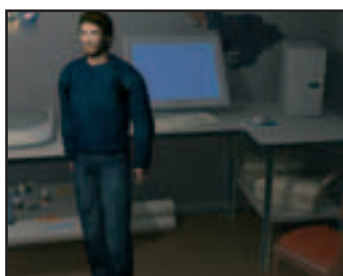
Тайна Чернозерского потрошителя. **Сергей Аверин**

ИЗДАТЕЛЬ: Бука
Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Сатурн Плюс
ЖАНР: Quest URL:
<http://www.saturnplus.ru>
РЕЙТИНГ ESRB: Her ЦЕНА: \$15

ТРЕБОВАНИЯ: PII 400, 64 MB
RAM, 1 GB HDD
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Her
MULTIPLAYER: Her

Вы никогда не задумывались, почему среднестатистический организм из категории Homo Сапиенс любит бояться? Кто-то это отрицает, кто-то сомневается, но любят все. Неопи- суемое чувство приливающего к мозгу адреналина, мурашек по коже и холодного пота на спине. Мгновенная дрожь, словно от удара током, когда кажется, что внутренности на долю секунды сжимаются до размера булавочной головки. Вы этого никогда не испытывали? Неправда. Вам это не нравится? Опять кривите душой. Это чувство приятно хотя бы за счет того облегчения, которое испытываешь после. Кроме того, психологи утверждают, что искусственно вызванное чувство страха «сжигает» негативные эмоции, накапливаемые в организме. К сожалению, в России все реже и реже появляется необходимость покупать фильмы ужасов и игрушки-триллеры. Достаточно посмотреть новости...

Вот взять, к примеру, город Чернозерск. Что, вы никогда про такой не слышали? Это не важно, главное – он есть и там происходят странные события. А именно, объявился маньяк, методично и целеустремленно вырезающий население. Милиция сбилась с ног в попытке выследить негодяя – тщетно. Боль-



Карамба! Я тоже хочу себе такое рабочее место! Особенно монитор в 21 дюйм и высокоскоростной сканнер.

шая часть жителей в панике собралась к едрене фене. Самые отважные остались и продолжают жить относительно мирной жизнью. Власти все же засуетились, объявили чрезвычайное положение, окружили город стенами и взяли под неусыпный контроль спецподразделений. Каждый пытающийся покинуть город попадает в карантинную зону, где его проверяют на психическую устойчивость.

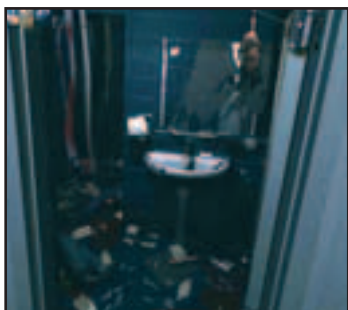
Провинциальная больница им. Кашенко

В этот гурдом вас, Сергея Сергеевича Белова, тайного агента ФСБ, и засылают. Причем для пушей конспирации – в пластиковом мешке с биркой на пальце. Просыпаетесь, разумеется, в морге. Кругом такой бардак, которого даже моя берлога одинокого холостяка не упомнит (хотя поверьте, в этом я – профи). Битое стекло, окурки, обрывки бумаги... Стены размазаны граффити пополам с плакатами уникального содержания, рекомендуемыми предпочесть всем прочим врачам патологоанатома. «Горячих точек» будет много, очень много. И только 20% из них – жизненно важные для прохождения. Тем не менее, не советую пропускать ничего. В лучшем случае – упустите очередной прикол, в

Обшаривать медсестер, у которых из глаза торчит карандаш или главврача с головой, разрубленной от уха до уха, – не самое приятное дело, но необходимое.

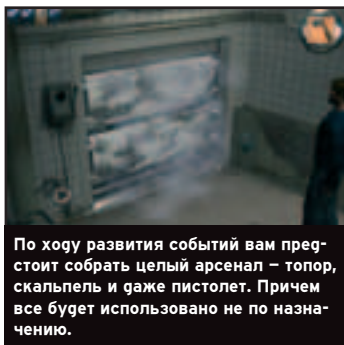


Свидетель очередного преступления попал под раздачу Чернозерского Палача. И, знаете, стул на шее беголаге даже к лицу.



Отрезать пальчик дохлону патологоанатому, чтобы потом использовать его на считывающем устройстве доступа – самое милое дело!

худшем – важную деталь. Шутки рассчитаны сугубо на российский менталитет, так что если вы не относите себя к иммигрантам, пара часов оздоравливающего печень смеха вам обеспечены. Разработчики взрезали правду-матку, причем без купюр. Наконец-то общественным достоянием становится факт, что на любом производстве (если морг и ментуру можно назвать «производством») первостепенный интерес отдается водке и девочкам. Такое ощущение, что NPC целыми гнями только и делапи, что закладывали за воротник и перелистывали засаленные подшивки «Плейбоя». Кстати, все фотографии прошли корректировочную стадию и легко могли бы



По ходу развития событий вам предстоит собрать целый арсенал – топор, скальпель и даже пистолет. Причем все будет использовано не по назначению.

публиковаться в периодическом издании «Шоу Долгоносиков».

Антураж зданий на самом что ни на есть европейском уровне. Множество замков открываются ключ-картами, терминал хранилища – двумя ключами по схеме запуска ракет с ядерными боеголовками межконтинентального назначения (типа оба ключа в прорези и одновременный поворот). Есть даже замки, где для идентификации пользователя используют отпечатки пальцев! Ваших отпечатков ни один из этих агрегатов не воспримет, так что готовьтесь отрубить парочку фаланг у почившего в бозе обслуживающего персонала. Вообще, в морге, кроме трупов, – ни одной живой души (простите за тавтологию). Обшаривать медсестер, у которых из глаза торчит карандаш или главврача с головой, разрубленной от уха до уха, – не самое приятное дело, но необходимое. Так что плотно не ешьте перед игрой.

Мокрое дело шьешь, начальник?

Дальше – хуже! Вас, законопослушного гражданина, отождествляют с неуловимым Чернозерским Палачом! И это только за то, что, проснувшись в пластиковом пакете, вы попытались выбраться из чуждой атмосферы! Ну да с правом порядком не поспоришь. Мрачные стены морга сменяются на не менее мрачные казематы КПЗ. Хочется верить, что вы никогда не видели этих стен «живую» и, будем надеяться, не увидите. Но виртуальными прелестями зоны можете насладиться всецело. А заодно пройти курс молодого бойца, то есть зека. Выяснить для себя пару правил. Первое и главное – «Не верь, не бойся, не проси». Ну и так, по мелочи... Авторитет надо уважать, наглость – укрощать, инициативу – наказывать. Пезвия прятать в хлеб, игральные карты – в водосток. А пытаясь довести охранника, стоит только лишь упомянуть про гротеск. Сами разберетесь...

К сожалению, и здесь пообвыкнуть не дадут – в самый разгар действия (вас как раз посадили в карцер за примерное поведение) появится тот самый Палач и покрошит в мелкий вишнегрет все отделение, включая следяков и заключенных. Море крови, неестественные позы... И опять та же катавасия, что и в морге. Знакомимся с бытом чернозерских ментов. У кого что на столе плохо лежит. Или под столом. А если в стол угадся заглянуть, так там столько всякой всячины найти можно... Вообще, этих бравых ребят в униформе и ментами-то не назовешь. И форма у них, как у полисменов, и развлекаются они игрой в американку, да и компьютеризированному Красному Уголку с выделенным мегабитовым каналом иной хакер позавидовать может. Во всем этом вам предстоит копаться с яростью помойной крысы, разыскивающей жизненно необходимые колбасные шкурки в переполненном контейнере.

Молчание ягнят?

Вот уж где не угадали! Ягнята не молчат, они орут во все свое луженое горло, чувствуя, что их ведут на смерть. Во всяком случае, Белов молчать не будет. На любой клик мышью у него есть свое скабрезное замечание. Иногда плоское, как экран телевизора последней модели. Иногда прикольное, как булавка, которую вам добрый сосед подложил на стул. Иногда смешное, доводящее до состояния тотального утекания под кресло и гомерического хохота, от которого дрожат окна. Те из NPC, кто остались в живых, тоже иногда будут отпускать реплики, в основном по существу. Но до большинства головоломок придется допетривать собственноручно. Трехмерные персонажи, куча анимашек и загробная музыка будут дополнять картину до конца.

Сумеете ли вы разгадать тайну Чернозерского Палача? Вскрытие покажет...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Немного страшного, скорее даже противного. Много смешного, особенно для тех, кто любит стишки про маленького мальчика, который нашел пулемет. А в целом – очень удачный квест.

И Н Т Е Р Н Е Т

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

PC



EverQuest:
The Planes
of Power

\$ 55.95



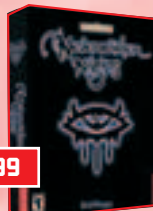
\$ 18.99

Medal of Honor: Allied
Assault: Spearhead
Expansion Pack



\$ 18.99

Diablo II Expansion
Set: Lord of
Destruction



\$ 79.99

Neverwinter Nights

\$ 109.99
EverQuest: Gold
(Collector's Edition)



\$ 59.99



Sid Meier's Civilization III:
Play the World

\$ 22.99



Anarchy Online:
Notum Wars

\$ 64.99

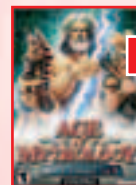


Airport 2002 Volume 1
Add-on к Microsoft
Flight Simulator 2002



\$ 89.99

The Sims
Online



\$ 72.99

Age of
Mythology

\$ 229.95

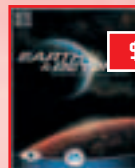
Jstck/ CH Flight Sim
Yoke USB



\$ 199.99



Jstck/ ACT LABS
Force RS



\$ 59.99

Earth and Beyond



\$ 79.99

Asheron's Call 2



Need for
Speed: Hot
Pursuit 2

\$ 21.99

\$ 89.95

Unreal
Tournament
2003



СКОРО
НОВЫЙ ГОД !

e-s
http://www



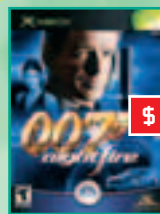
\$ 149.99*

The House
of the Dead 3
c Mad Catz
Blaster



\$ 89.95*

Shenmue II



\$ 85.99*

James Bond 007:
NightFire



\$ 314.99\$ / \$ 349.99*

XBOX™



\$ 59.99

DVD Movie
Playback Kit

\$ 83.99*

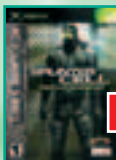


The Thing



\$ 124.99

Беспроводной
джойстик/2.4GHz Logitech
Cordless Controller



\$ 87.99*

Tom Clancy's -
Splinter Cell



Halo: Combat Evolved

*-цены для американских версий

\$ 83.95*



Metroid Prime

\$ 87.95/83.95*



Star Wars :
The Clone Wars

\$ 83.95*



Resident Evil 0 (Zero)

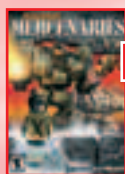
\$ 209.99\$ / \$ 259.99*



NINTENDO
GAMECUBE

МАГАЗИН

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



\$ 89.99

MechWarrior 4:
Mercenaries



\$ 49.99

Quake III: Gold
Edition

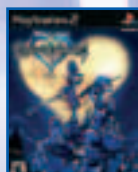


Colins Mc'Rae Rally 3

\$ 259.99 (PAL, RUS)
/ \$ 269.99*

\$ 83.99/\$ 79.99*

Chameleons for PlayStation 2
(цветные наклейки)



\$ 59.99/\$ 81.99*

Kingdom Hearts



PlayStation 2



\$ 15.99



TimeSplitters 2



\$ 79.99

Network Adapter



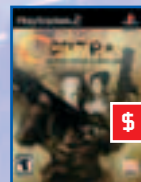
\$ 83.95*

Mortal Kombat:
Deadly Alliance

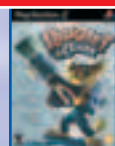


\$ 105.99

Беспроводной
джойстик 2.4GHz
Logitech Cordless
Controller



Contra:
Shattered Soldier



\$ 52.99/\$ 83.99*

Ratchet & Clank



\$ 59.99/\$ 79.99*

Grand
Theft Auto:
Vice City



The Lord of the Rings:
The Two Towers

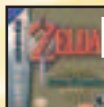
\$ 56.99/\$ 83.99*

shop
w.e-shop.ru

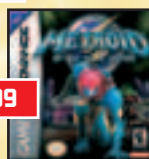
ЗАКАЖИТЕ ПОДАРОК
УЖЕ СЕГОДНЯ!



The Legend
Of Zelda: A Link
to the Past



\$ 56.99



\$ 55.99

Metroid Fusion

GAME BOY ADVANCE



\$ 95.99



\$ 90.99

Grand Theft Auto: Vice City -
Soundtrack Box Set



\$ 35.95

(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap



Super Mario
Sunshine

\$ 55.99/
83.95*



\$ 79.99

Адаптер/
Broadband
Adapter



\$ 83.95*

Phantasy Star Online
Episode 1 and 2



\$ 75.99

Metal Gear 2:
Snake Zippo(R)
Lighter Case Set



Final Fantasy X:
Tidus Silver Watch

\$ 99.99



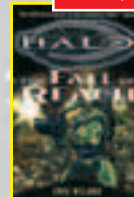
\$ 29.99

Onimusha 2:
Samurai's
Destiny: Yagyu
Jubei Figure



\$ 25.99

(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure



(Bungie) Halo:
The Fall of
Reach

(GL) Футболка "Procedure
Drinks" с логотипом "Хакер",
темно-синяя, черная



\$ 13.99



Есть два варианта действий. Первый – сесть в самолет и сбить приближающийся японский Zero. Второй – поспешить к своему флагу и помочь отбить атаку вражеской пехоты.

Battlefield 1942

В командном мультиплеере нет места индивидуалистам. **Том Прайс**

ИЗДАТЕЛЬ: EA
РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions
ЖАНР: Action
URL: www.ea.com
ea.games/official/battlefield1942
home.jsp РЕЙТИНГ ESRB: c 13
лет, насилие ЦЕНА: \$49.95

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 500,
128 MB RAM,
1.2 GB на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 800, 256 MB
RAM МУЛЬТИПЛЕЙЕР: Интернет
по выделенной линии
(2-32 игрока),
LAN (2-16 игроков)

Рискуя прослыть упрощенцем, все-таки выскажу одно свое наблюдение: существует два типа игр – одни сами себя воспринимают всерьез, а другие – нет. Первый тип включает большинство симуляторов и стратегий – т.е. игр, упиряющихся на реализм и детальность. Игры второй категории, как правило, трудно отнести к какому-то конкретному жанру, но при условии качественного дизайна они подарят вам море удовольствия. Можете считать *Battlefield 1942* одной из таких игрушек.

Battlefield 1942 – это стремительный и веселый многопользовательский экшен, в который очень легко научиться играть, и который позволяет любому участнику выбрать себе занятие по вкусу. Грубо говоря, *Battlefield 1942* – это Tribes в антураже Второй Мировой Войны. Подобно Tribes, вы можете выбрать себе какую угодно работу на поле боя – взрывать, чинить, лечить или же просто убивать. Прибавьте сюда многочисленные средства передвижения – джипы, танки,

бомбардировщики и чудовищные линкоры, – которыми могут управлять сами геймеры, и вы получите невероятно разнообразную игру, способную дать каждому именно то, что ему нужно.

Вместе мы – сила

Управление многочисленными боевыми машинами и слаженное взаимодействие представителей различных специальностей требуют четкой координации – иначе игра просто не раскроет вам весь свой потенциал. И здесь во весь рост встает проблема, типичная для большинства командных шутеров, – как заставить совершенно разных по характеру и уровню культуры игроков делать вещи, необходимые для общего блага, а не только то, что им самим хочется (например, убивать своих же товарищей)?

В настоящий момент в Сети довольно трудно найти сервер, на котором было бы достаточно людей, готовых занять позицию хвостового стрелка в истребителе или стать ме-

диком, чтобы лечить своих однопольчан. На большинстве общедоступных серверов собирается народ, жаждущий поиграть во что-нибудь типа Counter-Strike, где все, что от тебя требуется – это бегать и стрелять. Понятно, что глупо винить игру (в нашем случае – *Battlefield 1942*) за то, что люди не хотят в нее играть так, как это задумали авторы, но если творящийся в онлайне бардак вас совсем уж достает, что вы делаете? Правильно, вот и я тоже вступил в клан.

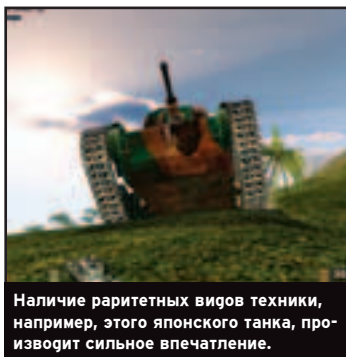
Альтернативный вариант решения проблемы: поискать сервер с более продвинутыми или «идейными» игроками. К сожалению, пока еще сетевой ког *Battlefield 1942* далек от совершенства, и найти сервер с нормальным пингом и отсутствием лага чертовски трудно.

К черту реализм, да здравствует веселье!

Но уж если вы все-таки сумеете найти сервер с умными и сознательными игроками, ис-



Взаимодействие различных видов оружия может давать совершенно неожиданные результаты. Как вам, например, дуэль танка с солдатом, у которого есть противотанковый фауст-патрон? Кстати, все оружие в игре великолепно сбалансировано.



Наличие редитетных видов техники, например, этого японского танка, производит сильное впечатление.



Бои самолетов и кораблей ничуть не менее увлекательны, чем наземные сражения.



По желанию вы можете не высаживаться с корабля на берег, а сесть за штурвал истребителя.

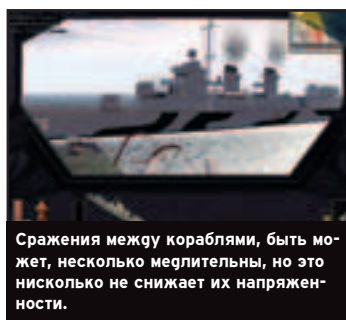


Игра демонстрирует завидное разнообразие локаций.

кренне стремящимися нападать командное взаимодействие, то гарантирую – *Battlefield* подарит вам совершенно незабываемые ощущения. И несколько интерфейсных неочетов, усложняющих координацию, совершенно не портят дело. Вы побываете в самых неожиданных переделках – прокатитесь на поле боя за турелью полугусеничной машины; спикируете на вражеский аэродром, примите участие в дуэли истребителей, которая закончится падением обеих машин, но, едва коснувшись ногами земли, спустившиеся на парашютах пилоты продолжат бой – на ножах... Ничего подобного, скорее всего, во время Второй Мировой Войны не происходило, и совершенно точно, ничего такого еще не было ни в одной военной PC-игре, но все это возможно и, более того, совершенно нормально в *Battlefield 1942*!..

Выше я уже говорил, что превыше всего в *Battlefield* ставится именно веселье. Тем не менее, есть в игре одна странная фишка, несколько портящая общее впечатление. Поскольку карты моделируют самые разные театры военных действий – Европу, Северную Африку, Тихий Океан и т.д., – список сторон, за которые можно играть, включает практически всех участников событий тех

***Battlefield 1942* – потрясающая игрушка. Веселая, увлекательная, аддитивная – один из лучших сетевых шутеров, когда-либо попадавших в мои руки.**



Сражения между кораблями, быть может, несколько медлительны, но это нисколько не снижает их напряженности.

далеких лет. Насколько я помню (если ошибаюсь, то поправьте меня), мы в первый раз получили шутер от первого лица, где, помимо уже навязших в зубах немцев и американцев, можно поиграть за японцев или русских. Но вот что удивляет – лишь некоторые стволы и предметы экипировки являются действительно уникальными для каждой стороны. Допустим, вы играете за японцев.

Вы можете летать на самолетах Zero, плавать на кораблях, созданных по образу и подобию реального японского флота, можете даже сесть в настоящий японский танк. Но все остальное – автоматы, транспортные машины, стационарные орудия – почему-то немецкие. То же самое относится к экипировке британских и американских войск. Это, конечно, мелочь, но, по-моему, игра стала бы намного интересней и веселее, если бы каждая из сторон обладала собственным уникальным арсеналом.

Battlefield 1942 – это потрясающая игрушка. Веселая, увлекательная, аддитивная – один из лучших сетевых шутеров, когда-либо попадавших в мои руки. Здесь каждый найдет для себя занятие по вкусу. Рекомендуется абсолютно всем.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Шедевр – но только если вы найдете друзей, готовых занять места хвостовых стрелков и медиков.



Age of Mythology

Ой! Я стукнул по пальцу Молотом Богов! **Роберт Кофрей**

ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: Ensemble
Studios ЖАНР: Real-time
strategy URL: www.microsoft.com/games/ageofmythology
РЕЙТИНГ ESRB: с 13 лет,
КРОВЬ, НАСИЛИЕ ЦЕНА:
\$44.99

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450,**
128MB RAM, 1.5GB hard
drive space
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III, 256MB
RAM MULTIPLAYER: LAN,
Internet (2-12 игроков)

В мире нет более профессиональной, отполированной и удобной для игрока риап-тайм стратегии, чем *Age of Mythology*. В ней нет ничего такого, что могло бы вызвать раздражение или к чему можно было бы придраться, она создана для того, чтобы дарить людям радость... и, тем не менее, играя в нее, понимаешь, что жанр RTS, пользовавшийся когда-то безумной популярностью, подошел к своему логическому завершению и доживает последние дни в компьютерно-игровом доме престарелых, куря одну сигарету за другой и с грустью вспоминая об ушедшей славе. При этом нужно признать, что благодаря *Age of Mythology* жанр риап-тайм стратегий уходит со Олимпа побежденным, но не сломленным – т.е. с гордо поднятой головой и громко хлопнув дверью на прощанье.

АоМ обладает множеством достоинств, и каким-то удивительным образом умудряется ненавязчиво демонстрировать их вам прямо в процессе геймплея. То есть, даже прекрас-

но зная, что графика будет хорошей, вы не сможете сдержать восхищенного вздоха, увидев берег, на который накатываются волны, и затонувшие корабли, запутавшиеся в мерно покачивающихся водорослях на мелководье. Заранее зная всю подноготную об авто-формациях, вы невольно испытаете благодарность к авторам, увидев, как шеренга мощных минотавров встает на пути кавалерийской атаки противника и отбивает ее, защищая стоящих сзади лучников. Вы почувствуете восторг, разобравшись с «горячими клавишами», позволяющими быстро отыскивать и направлять как боевые группы, так и бездельничающих работников, при этом работникам хватает мозгов для того, чтобы после постройки лагеря начать добывать золото без вашей команды, а герои сами используют свои спецспособности, избавляя вас от рутины микромеджмента... А когда до вас вдруг дойдет, что *Age of Mythology* – это первая игра от Ensemble, в которой вы не тратите третью часть времени на строительство ферм, пото-

му что ФЕРМЫ – ТРОЕКРАТНОЕ УРА!!! – НИКОГДА НЕ ИСТОЩАЮТСЯ, вы запечатлеете на групповой фотографии разработчиков благодарный сплюснутый поцелуй... Ну а если серьезно, то мы впервые в истории RTS имеем дело с ситуацией, когда такая сложная и тонкая игра оказывается настолько дружелюбной к пользователю.

Веруйте, и вам воздастся

Вместо того чтобы предложить нам десяток цивилизаций, отличающихся друг от друга одним-единственным уникальным юнитом (как это было в *Age of Empires I/II*), авторы решили ограничиться всего тремя сторонами – Greek, Egyptian и Norse. Но зато теперь каждая нация обладает уникальным набором юнитов, хотя, разумеется, у всех есть собственные варианты базовых войск – копейщиков, лучников, катапульта, кавалерии и т.д. Все стороны имеют определенные различия в путях развития и строительства, но самая главная особенность любой культуры – ее



Это была отличная идея — устроить засаду у двери.

America's Army: Operations

Вербовка новобранцев в XXI веке. **Рафаэль Либераторе**

ИЗДАТЕЛЬ: U.S. Army

РАЗРАБОТЧИК: U.S. Army

ЖАНР: Tactical Shooter

URL: www.goarmy.com

РЕЙТИНГ ESRB: с 17 лет, кровь,

насилие

ЦЕНА: Бесплатно

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium III 766,

128 MB RAM, DirectX 8.1,

600 MB на диске, 3D-

карта с 32 MB

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Pentium 4-1.4 GHz, 256

MB RAM, 1 GB на диске,

3D-карта с 64 MB

MULTIPLAYER SUPPORT: LAN,

Internet (2-20 игроков)

Как Дяде Сэму превратить в солдата нынешнюю рыхлую молодежь, предпочитающую сидячий образ жизни? Элементарно — через их же собственные компьютеры! *America's Army: Operations* — это сделанный по последнему слову техники тактический шутер, дающий игрокам реалистичное представление о жизни и быте солдата армии США, и самое главное — распространяемый абсолютно бесплатно. Но, как говорит мудрая поговорка: бояться данайцев, дары приносящих! Ведь испытав все невероятные ощущения, которые дает военная служба, в виртуальном мире, вы наверняка захотите получить их и в реальной жизни. По крайней мере, именно на это делает ставку армейское руководство.

Игра *America's Army: Operations* разрабатывалась в недрах Департамента Обороны США и представляет собой отличный тактический симулятор. Она основана на реальной доктрине и тактике американских пехотных частей — навыки и умения отдельных солдат доводятся до совершенства и исполь-

зуются в целях повышения эффективности действий всей команды. Всем, кто заинтересован в военной карьере, *AA* даст прекрасное представление об особенностях службы и организации командной работы. Другой вопрос — достаточно ли объективно она отражает ситуацию, в которой оказывается молодой рекрут, впервые переступивший пороги тренировочной базы?..

Армия из одного бойца

Игра начинается с серии tutorиалов, моделирующих реальный базовый курс тренировок и пехотную школу, где солдаты переходят в следующий класс, только сдав зачет по предыдущей теме. А потом, при желании, игрок может пройти специальное обучение и стать десантником, рейнджером или снайпером.

Для начала строевой сержант научит тебя, как использовать винтовку M-16A2 и преодолевать препятствия — все это нужно для того, чтобы понять механику игры. Однако, в отличие от настоящей армии, он не сможет подвергнуть тебя мучительным пыткам, чтобы

заставить сдать требуемые нормативы. Игровой сержант относится к геймеру, скорее, потешчески... Но методики тренировки МЕТТ (Mission, Enemy, Troops, Time) в точности соответствуют реальным. А прохождение квалификационного курса навеяло мне воспоминания о том потрясающем времени, когда ваш покорный слуга палил из M-16 по выскакивающим мишеням... Сбейте 36 мишеней из 40 — и вам открыта дорога в школу снайперов, а там вы получите снайперскую винтовку M-24 или даже мощнейшую M-82. И упаси вас Бог стрелять криво — набрав менее 23 очко, вы не перейдете на следующий уровень, а будете пересдавать зачет.

После того, как игрок продемонстрирует, что он научился обращаться с M-16A2, пройдет полосу препятствий и завершит курс знакомства с оружием в Форте Беннинг, начнутся тренировочные миссии с лазерными имитаторами. Территории, на которых они пройдут, и масштабы действий могут быть самыми разнообразными — оборона трубопроводов на Аляске, спасение заложников, выполнение



Многие тактические элементы классического *Counter-Strike* перешли в *America's Army* – например, слаженное взаимодействие всей команды и использование дымовых гранат.



Про сражения в тесных закрытых помещениях в армии США написан отдельный учебник. И вам придется его изучать.



Есть, сержант!!!



Освободив пленника, мы подаем дымовой шашкой сигнал своим ВВС.

Прохождение квалификационного курса навело мне воспоминания о том потрясающем времени, когда ваш покорный слуга сам палил из М-16 по выскакивающим мишеням...

ние групповых упражнений по боеготовности, патрулирование, организация горных застав и т.д. и т.п. Прошедшие все испытания геймеры смогут наконец-то снять учебные костюмы и показать себя в реальных (в смысле, в онлайн-овых) битвах.

Правила, которые установил Дядя Сэм

Благодаря движку *Unreal*, лицензированному у компании Epic, игра щеголяет красивой и детализированной графикой, а уж озвучка – вообще выше всяких похвал. На самом деле, звуки выстрелов настолько реалистичны, что вы буквально нутром чувствуете легкую отдачу от М-16А2 и мощный пинок от гранатомета М-203. Карты разнообразны, красивы и функциональны.

Как и в настоящей армии, в игре применяется система наказаний за нарушение устава или поведение, порочащее образ американского солдата. За нарушение устава вы можете попасть на гауптвахту в Форте Ливенуорт или даже оказаться совсем лишенным

права играть в АА:О (аналог увольнения с лишением прав и привилегий). По целому ряду параметров игра кажется проще и примитивнее, чем такие продвинутые шутеры, как *Ghost Recon* или *Operation Flashpoint*. Но, в отличие от них, она включает множество важных элементов, взятых прямо из реальной жизни, например, сигналы, передаваемые жестами. К числу недостатков можно отнести довольно высокие системные требования – для нормальной игры вам потребуется весьма мощная машина.

В целом нужно признать, что *America's Army: Operations* – отличное прибавление в семье тактических симуляторов. Вопрос о том, приведет ли бесплатная раздача игры к очередям у вербовочных пунктов, пока остается открытым...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Армия США пришла в игровой бизнес. Ее первый опыт на этом поприще оказался очень даже неплох.

ЗАОЧНЫЙ КУРС ВОЕННОГО ДЕЛА

В чем *America's Army* никак не откажешь – так это в воссоздании неповторимой атмосферы 9-недельного ознакомительного курса, называемого также «базовым», который в обязательном порядке проходят все новобранцы пехотных школ. Проходя этот курс в игре, я испытывал почти то же самое, что и много лет назад, сойдя с автобуса на территории Форте Беннинг – за исключением того, что сейчас мне не нужно было наголо брить голову. Стрелковые курсы и преодоление препятствий также очень сильно напоминают то, что было у меня в реальной жизни, с двумя существенными оговорками – во-первых, они намного короче, а во-вторых, стоят намного меньше нервов и сил – ведь на тебя не орет круглые сутки строевой сержант... Само обучение достаточно увлекательно и сложно. Выбив в первый раз 36 очков из 40 и получив значок эксперта, я радостно хохотал, попрыгивал и улюлюкал. Но, конечно же, самое главное достоинство *America's Army* заключается в воссоздании реальных методов ведения современного боя, а лучший способ увидеть все это воочию – самому вступить в ряды вооруженных сил.

Ghost Recon: Island Thunder

Куба Либре! **Рафаэль Либраторе**



ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft

РАЗРАБОТЧИК: Red Storm

Entertainment

ЖАНР: Tactical simulation

URL: www.redstorm.com

РЕЙТИНГ ESRB: с 17 лет, кровь,

насилие

ЦЕНА: \$29.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II 450,

128 MB RAM, 500 MB на

диске, 3D-карта с 16 MB

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Pentium III 600

MULTIPLAYER SUPPORT: LAN,

Internet (2-36 игроков)

Ghost Recon: Island Thunder – это замечательный агг-он, содержащий массу классных фишек и всевозможных улучшений. Он наконец-то полностью раскрывает огромный потенциал, заложенный в Ghost Recon, и выводит игру на тот высочайший уровень качества, которого она давным-давно заслуживала, но до которого, увы, совсем чуть-чуть не дотягивала.

Действие Island Thunder разворачивается на Кубе, где в первый раз за всю ее историю должны пройти по-настоящему свободные и демократические выборы. Разумеется, группа коммунистов-повстанцев намеревается взять выборы под свой контроль, организовав кровавую смуту, переходящую в революцию. И, естественно, отряду «Призрак» – лучшей группе американского спецназа (т.н. Зеленых Беретов) – предстоит в ходе восьми насыщенных экшеном миссий восстановить справедливость и демократию. Специалисты из Red Storm подготовили для нас самые разнообразные и изощренные задания, при выполнении которых не следует стесняться в средствах: спасение пилотов сбитого десантного



Гранатомет MM1 прекрасно вписался в арсенал спецназовцев.

Благодаря поумневшему AI перестрелки в Island Thunder удалось значительно лучше, чем в предыдущих играх от Red Storm.

вертолета, прячущихся в продуваемых ветром горных ущельях; защита избирателей от атак повстанцев, нападение на вражеский конвой, следующий вдоль пляжа; уничтожение складов с оружием и т.д. и т.п. В лучших традициях серии Ghost Recon, для успешного завершения миссии требуется выполнить не одну, а несколько задач – и это притом, что некоторые из них проходятся за время!

Первая пощечина, которой суровая игра остужает пыл чересчур самоуверенных геймеров, – это AI врагов. Противники умны и прекрасно вооружены. Повстанцы не знают жалости и прут волна за волной, давая вас численным превосходством. Без преувеличения можно сказать, что по количеству и качеству перестрелок Island Thunder оставляет

позади все предыдущие творения Red Storm.

Ситуацию спасает лишь то, что разработчики увеличили крутизну американских рейнджеров – эх, как же мучительно нам не хватало этого в Ghost Recon и Desert Siege! Каждая кампания начинается с того, что бойцы, у которых есть combat points, повышают свои скиллы – Weapon, Stealth, Endurance и Leadership. Кроме того, значительно увеличился список оружия. Новинки включают винтовку M4 SOCCOM, автомат AK-74, пулеметы M240G и RP-46, Z84, гранатомет MM1, снайперскую винтовку SR25 и целую кучу 9-мм пистолетов. В общем, и без того нехилый арсенал «Призраков» пополнился кучей классных игрушек. Кроме того, была улучшена оптика биноклей, с помощью которых теперь можно определять расстояние до объекта.

Помимо чисто количественных улучшений, разработчики внесли несколько существенных изменений в геймплей. Звуковые и погодные эффекты придают игровой атмосфере еще большую реалистичность, а обращение к командной карте не ставит моментально бой на паузу. Опция Quick Mission гасит

возможность сразу получить доступ ко всему оружию и всем специалистам и при этом включает новый режим под названием Defend – ваша команда должна отбить атаку врага на заданный участок. Супер!

Ну и, разумеется, агг-он от компании Red Storm просто обязан включать какие-нибудь вкусности для мультиплеера. Нашему вниманию предлагаются пять карт и три новых мода: уже упомянутый Defend, Cat and Mouse, а также Behemoth. Мне удалось организовать многопользовательскую сессию в Island Thunder с несколькими старыми приятелями-спецназовцами (двое из них только что вернулись из зарубежных командировок), и вы знаете, это было что-то потрясающее! На нас всех произвело огромное впечатление то, как погода усиливала и без того напряженную атмосферу игры, и как AI волна за волной посылал своих бойцов в атаку... Что интересно – все участники той посиделки отказались от своих излюбленных стволов в пользу новинки, так что теперь нашим всеобщим фаворитом является M4 SOCCOM.

Циники могут заявить, что Island Thunder сделан по принципу «тех же шей, только больше». Не верьте. Восемь новых миссий, множество улучшений, обновленный режим multiplayer – это совсем не мало. Ребята из RS справились со своей задачей на отлично, а мы получили еще одну классную игру.



Ветер, утренняя дымка и дождь создают совершенно неповторимую атмосферу и здорово нагнетают напряженность. Очень немногие игры могут сравниться с Island Thunder в плане реализации погодных эффектов.



Лето – прекрасное время для уличных боев.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очередной первоклассный набор миссий к Ghost Recon превращает и без того хорошую игру в настоящий шедевр.

Prince of Qin

Наследник фарфорового трона.
Марк Эшер

ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
РАЗРАБОТЧИК: Object Software
ЖАНР: Role-playing game
URL: www.princeofqin.com
РЕЙТИНГ ESRB: с 13 лет,
кровь, насилие
ЦЕНА: \$39.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II 266,
64 MB RAM, 600 MB на
диске РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 850, 192 MB
RAM, 3D-карта с 16 MB
MULTIPLAYER: Internet (2-500
игроков – по крайней
мере, так утверждают
авторы)

Prince of Qin – это апофеоз бездарности и разочарования. За любой интересной находкой китайского разработчика Object Software (создатель *Fate of the Dragon*) всегда слегуется какое-нибудь на редкость неуклюжее и дилетантское продолжение. Вы пытаетесь проникнуться периодически встречающимися классными фишками, например, собственноручным изготовлением оружия или экзотической атмосферой древнего Китая, но игра последовательно и целенаправленно сводит ваш энтузиазм к нулю ужасной графикой, озвучкой, самой худшей за всю историю компьютерных игр, и тупым геймплеем. Чтобы полюбить эту игру, нужно быть или хардкорным фанатом RPG, или же мамой одного из ее авторов...

Сюжет *Prince of Qin* разворачивается 2000 лет назад, когда в Китае правила династия Qin. Сын императора по имени Фу Су отправляется сражаться с Гуннами, а затем, в результате дворцовых интриг, получает приказ совершить самоубийство. В самый кульминационный момент игра отходит от суровой исторической правды – принц проигнорировал приказ умереть и решил разобраться, что же стоит за всеми этими странными событиями... Обо всем этом вы узнаете из интро, которое, вопреки желанию авторов, получилось безумно смешным – мелькают лезвия, валяются отрубленные головы, а голос за кадром звучит так, как будто принадлежит разносчику пиццы, которого отловили на улице, затащили в студию и без подготовки заставили читать текст. Кстати, в самой игре один тип говорит с азиатским акцентом, другой – как уроженец западного побережья США, а третий – как чистокровный англичанин – т.е. древним Китаем здесь и не пахнет, скорее, воображение рисует очередь таксистов, жующих пассажиров в аэропорту Нью-Йорка...

Я не хочу сказать, что в игре совсем нет достоинств. Сюжет состоит аж из 11 глав и включает примерно 80-90 квестов. Некоторые из них очень сложны, а другие – наоборот, элементарны (например, зайти в нужный дом). Кстати, о домах – в них можно заходить



Отрубленные головы – это трагично или смешно? Кому как.

За любой интересной находкой всегда следует на редкость неуклюжее и дилетантское продолжение.

(классно!), но, как правило, они совершенно пусты (идиотизм!). Вы можете собирать различные компоненты и изготавливать из них оружие, броню и украшения, и это здорово. Проблема заключается лишь в том, собрав какой-нибудь предмет, вы уже не можете его разобрать, так что приходится по много-много раз сохранять и восстанавливать игру, прежде чем найдешь правильную комбинацию ингредиентов.

А еще *Prince of Qin* – игра партийная. Главный герой – пападин, но в партию можно взять еще четырех спутников с самыми экзотическими профессиями – Witch, Musclemann, Assassin и Wizard. Игра идет в реальном времени, но вы можете в любой момент остановить бой на паузу и раздать приказы всем членам группы. Иногда сражения преподносят любопытные тактические сюрпризы, но, как правило, они сводятся к массовой резне самых обыкновенных животных и солдат – мифические монстры и по-настоящему мощные злодеи попадают крайне редко. Временами я чувствовал себя, как начинающий игрок в *EverQuest*, вынужденный долгими неделями рубить в бесконечных количествах крыс и ящериц, потому что ни на что другое у него все равно силенок не хватает. А ведь я хочу быть ГЕРОЕМ, а не мясником!..

Вообще, мне кажется, что разработчики совершили ошибку, используя в качестве декораций историю и мифологию Китая. И не дайте обмануть себя их заявлениям о богатейших многопользовательских возможностях *Prince of Qin*! Найти в Сети игру, к которой можно было бы подключиться, совершенно нереально. Причем IP-адрес сервера вы должны вводить вручную, а сами авторы не позаботились запустить хотя бы одну такую игровую машину. Так что не нужно вос-



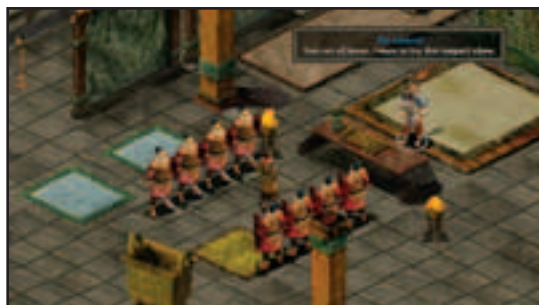
Фу Су рубится в пещере с маленькими страшными рыбами на ножках – типичный пример абсолютно неинтересных монстров.

принимать всерьез громкие слова гевелоперов о 500 игроках – ерунда это.

На данный момент *Prince of Qin* можно рекомендовать лишь изголодавшимся хардкорным ролевикам. Тем не менее, множество оригинальных фишек, присутствующих в игре, позволяет надеяться, что следующее творение Object Software будет значительно более интересным и играбельным. По крайней мере, хочется верить, что тот разносчик пиццы возьмет несколько уроков артикуляции...

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

На каждую потенциально-классную фишку *Prince of Qin* всегда найдется две ужасных, которые убьют ее на корню.



Сценки на движке, в принципе, неплохи – если не обращать внимания на ужасную озвучку.



В принципе, Гэндальф может неплохо прищучить врагов с помощью магии. Но чрезмерно медленный процесс кастинга приводит к тому, что большую часть времени вы банально удаете от противников.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

За что вы так не любите Толкиена? **Чарльз Ардай**

ИЗДАТЕЛЬ: Universal
Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Surreal
Software

ЖАНР: Action-adventure
URL: www.lordoftherings.com
РЕЙТИНГ ESRB: с 13 лет,
кровь, насилие
ЦЕНА: \$49.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II
600, 128 MB RAM,
800 MB на диске
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium III 750
MULTIPLAYER: Нет

Никто в здравом уме не ожидает увидеть в сельском театре спектакль такого же уровня, как в парижской Гран Опера. То есть теоретически, конечно, в обеих версиях пьесы можно найти свои положительные моменты, но эти моменты будут э-э... совершенно разными. И умный человек не пойдет смотреть деревенскую самодеятельность на следующий день после посещения столичного театра – ведь, скорее всего, зрелище, которое он там увидит, покажется по контрасту с блеском Гран Опера невыносимо убогим и любительским.

Основная проблема игры *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* от компании Black Label Games заключается как раз в том, что все, кто за нее сагятся, совсем недавно лицезрели великолепный фильм Питера Джексона, носящий точно такое же название. И в сравнении с фильмом игра (содержащая множество идентичных с ним сцен, только

встреча с Томом Бомбадиллом, сцена с пением на столе в трактире «Гарцующий Пони»... К сожалению, послушав, как Бомбадилл и Фродо немелодично завывают наводящие тоску стихи Толкиена, сразу понимаешь, почему Питер Джексон принял решение убрать все эти эпизоды из своей картины.

Что касается геймплея, то в каждый конкретный момент вам разрешается управлять только одним персонажем (которого иногда сопровождают другие Хранители, а иногда нет). Герои путешествуют по трехмерным просторам Средиземья, собирают пищу, иногда сражаются с врагами, иногда скрываются от них... В зависимости от ситуации вы играете то за Фродо, то за Арагорна, то за Гэндальфа. У Гэндальфа, кстати, в арсенале есть несколько неплохих заклинаний, но на то чтобы их скастовать, требуется столько времени, что очень быстро вы обнаружите, что при виде опасности стремитесь в первую очередь



На самом деле, меч Арагорна вовсе не деревянный – просто он так выглядит.

лап Load Game, прежде чем смог наконец прокрасться мимо Черных Всадников в Хоббитоне. Потом в течение часа я бродил по лесу, больше всего напоминающему запутанный лабиринт. Затем еще не менее 30 раз умираю и делаю Load Game, сражаясь со Старой Ивой. И все ради чего? Ради того, чтоб услышать пение Тома Бомбадила??

В принципе, ближе к Мории игра становится поинтереснее, а драка с троллями – это вообще нечто! Тем не менее, общее впечатление достаточно унылое – существует масса игр с намного более интересными сражениями. А ролики, которые, по идее, должны соединять разрозненные сцены в связанное повествование, смотрятся на фоне уже не один раз упомянутого кинофильма весьма бледно.

Я не советую любителям Action-adventure покупать данную игру – сейчас вышло множество намного более интересных представлений этого жанра. Ну а тем, кто жаждет чего-нибудь, пронизанного духом оригинального произведения Толкиена, я бы рекомендовал перечитать саму книгу.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

У Питера Джексона это получилось лучше.

30 раз умирать и делать Load Game – ради чего? Ради того, чтоб услышать пение Тома Бомбадила??

вместо талантливых живых актеров здесь используется неуклюжая компьютерная графика) выглядит жалкой любительской постановкой, не более того.

Будучи основанной на оригинальном романе Дж.Р.Р. Толкиена, а не на кинокартине, игра делает ставку на материалы, не вошедшие в фильм, – путь Фродо через Древний Лес, его

подальше от нее убежать. Арагорн машет мечом не хуже бойцов из *Mortal Kombat*, в то время как Фродо – прыгает, бросает камни, а надев Кольцо, чтобы стать невидимым, через несколько секунд отдает концы. Все это чертовски напоминает заурядный приставочный экшен – занудный и надоедливый. Помню, как я, по меньшей мере, 30 раз умираю и ге-

редакционная ПОДПИСКА!

Каждый, оформивший редакционную подписку на журнал Computer Gaming World/RE на 6 и более месяцев 2003 года, может стать участником розыгрыша призов марки Genius. Розыгрышаются беспроводные наборы Wireless 2.4G TwinTouch+, веб-камеры CamLive, планшетные сканеры ColorPage HR6X Slim.

В розыгрыше участвуют подписные купоны, полученные редакцией до 31 декабря 2002 года. Итоги розыгрыша будут опубликованы в феврале 2003 года.

Подписывайтесь и выигрывайте!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW

6 месяцев - 420 рублей

12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD

6 месяцев - 570 рублей

12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте

subscribe_cgww@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с

пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва,

Дмитровский переулок, д 4, строение 2,

ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой

"Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте

subscribe_cgww@gameland.ru

или по тел. (095)292-3908, 292-5463



COMPUTER
GAMING
WORLD
Russian Edition

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс _____

область/край _____

Город/село _____

ул. _____

Дом _____

корп. _____

кв. _____

тел. _____

Сумма оплаты _____

Подпись _____

Дата _____

e-mail: _____

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015

ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Computer Gaming World"
за _____ 200_г.

Кассир _____

Подпись платателя _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН 7729410015

ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Computer Gaming World"
за _____ 200_г.

Dirt Track Racing 2

Агреналин по дешевке. **Горд Гобл**

ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames

РАЗРАБОТЧИК: Ratbag

ЖАНР: Racing

URL: www.us.infogrames.com/games/dirt_track_racing_2_pc

РЕЙТИНГ ESRB: для всех

ЦЕНА: \$19.95

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II

400, 64 MB RAM, 200

MB на диске РЕКОМЕНДУ-

ЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Pentium II

800, 128 MB RAM,

520 MB на диске,

видеокарта с 16 MB

MULTIPLAYER: LAN, Internet

(2-10 игроков)

В первый раз компания Ratbag порадовала фанатов автоспорта в 1999 году, выпустив полную песча, грязи и слякоти игру под названием *Dirt Track Racing*. Год спустя вышла *Dirt Track Racing: Sprint Cars*, еще через полгода – *Leadfoot*, причем обе эти игры были сцепаны с использованием фирменной Ratbag'овской физики скольжения и включали режим карьеры. В своей последней работе – *Dirt Track Racing 2* – австралийские разработчики еще более тщательно и глубоко проработали игровую концепцию, умудрившись при этом остаться верными оригинальной идее. Мы от души рекомендуем *DTR2* тем, кто еще не знаком с уникальным стилем Ratbag, ну а те, кто любит и помнит предыдущие серии, сразу почувствуют себя здесь, как дома.

DTR2 предлагает нам погонять по 14 новым маршрутам, которые представляют собой са-



Ба-бах!!! Единственный надежный способ повредить или вообще угробить мотор – со всего размаху врезаться в противника.

DTR2 предлагает нам погонять по 14 новым маршрутам, которые представляют собой самые разные геометрические фигуры – овалы, восьмерки и т.д.

мые разные геометрические фигуры – овалы, восьмерки и т.д. Ваша виртуальная карьера начинается на самом низшем уровне – в любительских заездах, когда в кармане почти нет долларов, а ассортимент доступных машин включает всего четыре потрепанных, ширококорпусных тачки 70-х годов с мощным двигателем и подвеской, рассчитанной на тяжелые дорожные условия. По мере того как вы будете прогрессировать, переходя из класса Pro Stock в Modified и Late Model, вам предстоит освоить множество обязанностей, связанных с управлением реальной гоночной командой.

Одерживая победы, вы будете покупать более продвинутые запчасти, но при этом беречь деньги для участия в более престижных сериях в следующем сезоне. Вы будете принимать предложения спонсорства, но при этом постараетесь заключать краткосрочные

контракты, чтобы не упустить более выгодные сделки в будущем. Вы будете ездить агрессивно, но не настолько агрессивно, чтобы тратить все деньги на ремонт. А еще вы будете перед каждым заездом регулировать свою машину, подгоняя ее под конкретную трассу и грунт.

К сожалению, ребятам из Ratbag не удалось избавиться от нескольких досадных недочетов, портивших нам жизнь еще в самой первой игре. В *DTR2* СПИШКОМ легко срывать повороты и выбивать с трассы противников.

Вы можете как угодно издеваться над своим двигателем и гонять на любых оборотах – это не причинит ни малейшего вреда ни мотору, ни какому-либо еще компоненту машины. Так что если очень нужно повредить свое авто, лучше куда-нибудь врезаться. Впрочем, модель повреждений и здесь чересчур снисходительна к игроку – машины продолжают упорно ехать даже после многочисленных столкновений и даже после пары кульбитов в воздухе.

С точки зрения графики, *DTR2*, безусловно, выглядит значительно менее примитивно,



Танцы с машинами. Два автомобиля выделывают пируэты, случайно встретившись в центре восьмерки.



Гонка в самом разгаре. Лобовое стекло все в грязи...



Опасная зона – место, где петли восьмерки пересекаются. Здесь бывает очень страшно...

чем ее предшественники. И хотя вы ни за что не перепутаете эту игру с *NASCAR Racing*, ее автомобили стали существенно более яркими и детализированными, а ландшафты – разнообразными и реалистичными. Интерфейс стал более навороченным, а возможность воспроизведения только что закончившейся гонки, впервые введенная в *DTR: Sprint Cars*, дает возможность спокойно и вдумчиво оценить ту неразбериху, что творилась на трассе во время заезда. Звуки, раздающиеся внутри кабины, к сожалению, угадали авторам хуже, чем все остальное, и совсем не возбуждают. Зато многопользовательский режим *DTR2* на gamespy.com – выше всяческих похвал.

Dirt Track Racing 2 – это и веселая гонка по грязи, и целый мир, лежащий за пределами гоночной трассы. Кроме того, для симулятора такого уровня она стоит совсем недорого. Возможно, кому-то *DTR2* покажется слишком похожей на своего трехлетнего предка, но, тем не менее, я могу смело рекомендовать эту игру самой широкой аудитории. Вы не будете разочарованы.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Игра коммерческого качества по цене бюджетного продукта.

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

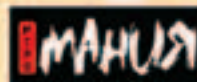
- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:



Earth 2150: Lost Souls

Интервью с адд-оном. **Том Чик**

ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First

РАЗРАБОТЧИК: Zuxxez Entertainment

ЖАНР: Real-time strategy

URL: www.earth2150.com

РЕЙТИНГ ESRB: с 13 лет, насилие

ЦЕНА: \$29.99

ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 333, 64

MB RAM, 350 MB на

диске, SVGA видеокарта

с 8 MB

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Net

MULTIPLAYER: LAN, Internet

(2-8 игроков)

«И

ак, давайте уточним еще раз, – говорит игровой критик. – Кто вы?»

Игра Earth 2150: Lost Souls нетерпеливо вздыхает и отвечает: «Я – логическое продолжение».

«Это вы уже говорили. Таких игр не бывает. Мне нужен более точный ответ».

«Я – следующая глава серии Earth 2150».

«Так, уже лучше. Вы сиквел?»

«Нет, я – отдельная глава. Это написано на лицевой стороне моей коробки».

«Да, действительно, написано. Значит вы – адд-он?»

«М-м-га... Думаю, можно сказать, что я – адд-он. Отдельно стоящий, независимый адд-он».

«ОК. Что нового вы в себе несете? Что добавляете в игру?»

Игра Earth 2150: Lost Souls мучительно кусает нижнюю губу и думает. Затем скашивает глаза на потолок. «Одиночные кампании, – неуверенно говорит она. – В количестве трех штук».

«А новые юниты? Ведь вы принадлежите к жанру RTS...»



Бомбы пошли! Взрывы мало отличаются от того, что было в Earth 2150.

Сборник одиночных миссий, которые можно сделать в редакторе.

«Есть один, и очень классный», – не дает критику закончить игра Earth 2150: Lost Souls.»

«Да, я знаю. Один, и чертовски классный. Продвинутый AI, потрясающий движок, невероятное разнообразие оружия, удобный интерфейс – все это я уже слышал. Но большинство адд-онов к RTS все-таки добавляют в оригинальную игру новых юнитов, новые режимы, иногда даже новых участников конфликта. А как у вас с этим обстоит дело?»

«У меня есть три новые одиночные кампании».

«И это все?»

«Это совершенно новые кампании. Абсолютно новые сюжеты. Хотите узнать предысторию?»



Ракеты, дымящие хвосты, динамическое освещение... ну просто вылитая Earth 2150.

«Честно говоря, не очень. Все-таки вы – RTS, а не роман. Так вы говорите, что не внесите в последнюю версию Earth 2150 ничего нового? Вообще ничего?»

«Новые кампании. Ах да, и шесть мультиплеерных карт».

Игровой критик несколько секунд молча смотрит на игру Earth 2150: Lost Souls. Она, не моргнув, выдерживает его пристальный взгляд.

«ОК, – говорит критик. – Поговорим об этих кампаниях. Наверное, они довольно трудные?»

«Да, огромный потенциал для повторных прохождений. Вы потратите долгие часы, отыскивая красивые и эффективные решения сложных ситуаций. Вам придется многократно сохранять и заново загружать игру».

«Я вижу, что многие ваши фишки никак не задокументированы. Ничего не сказано об установке оружия на зданиях, строительстве оборонительных сооружений, смене дня и ночи...»

Игра Earth 2150: Lost Souls неповко ерзает на стуле. Критик продолжает:

«По-прежнему, нет списка всех типов юнитов и оружия. Возможно, ваши кампании и так будут слишком сложны для новичков?»

«Ну-у... Они должны были разобраться во всех этих вещах, играя в предыдущие игры серии».

«То есть вы хотите сказать, что не советовали бы новичкам покупать себя?»

«Я этого не говорила. Это неправда. Вы передергиваете».

«Я вижу, что на вашем ценнике стоит сумма \$30».

«\$29.99».

«ОК, \$29.99. Вам не кажется, что это не много дороговато?»



Генеральное сражение. Прямо как в Earth 2150.

«Да что вы говорите?? WarCraft III стоит почти \$60! И, держу пари, вы не пытались явить или острить по поводу сюжета этой игры. Я даже готова спорить, что вы не указывали ей, что RTS – это не роман. И не надо притворяться идиотом! Я все понимаю, и у меня тоже есть чувства...»

«Да нет, не понимаете. Вы – игра. Двухзвездочная, и не более того. И вам следовало бы признать это. А не нести ахинею про «следующую главу», когда вы – всего лишь сборник одиночных миссий, которые можно сделать в редакторе».

Игра Earth 2150: Lost Souls пытается, было, спорить, но быстро умолкает. Она берет свою шляпу и исчезает в вороватом предгроможденном релизе.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Earth 2150 снова с нами – только играть стало еще труднее, и увеличилось количество недокументированных фишек.

ПАТЧИ К ИГРАМ:



Перекройка истории

Tribes 2

Томас Л. МакДональд

Т Выйдя после многочисленных задержек в марте 2001 года, *Tribes 2* вызвали в игровом сообществе оживленную полемику. Некоторые геймеры (включая меня) были согласны играть в перегруженную багами финальную версию, так как видели в ней по-настоящему глубокий и новаторский командный шутер. Другие сочли, что долгое время, уходящее на перемещения по огромным картам, а также изменения по сравнению с оригинальными *Tribes* испортили весь геймплей.

Ситуацию с кривым релизом окончательно добило то, что *Tribes 2* еще в течение очень долгого времени не могли очиститься от багов — торможение, ужасный сетевой код, неотрегулированный баланс... В начале этого года Sierra объявила о начале работ над *Tribes: Fast Attack*, с уменьшенными картами и более динамичным геймплеем. Разработчики переработали *T2* и в конце концов получили здоровенный патч, который добавлял новые моды, улучшал код, а также включал более быстрый режим Classic. Поскольку патч содержал в себе практически все фишки, которые должны были быть в *Fast Attack*, данный проект был закрыт. Новая версия игры вышла в виде бесплатного патча и вместе с оригинальным — на CD.

Главные новшества, которые предлага-

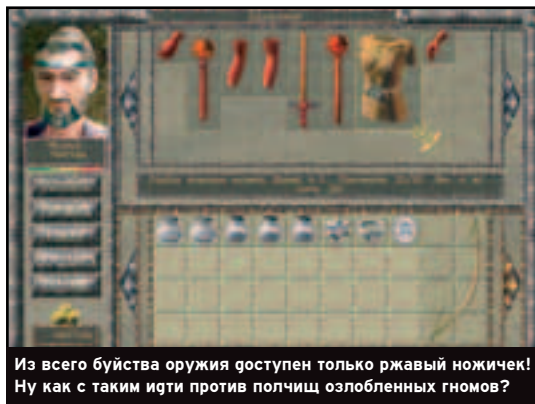


ет этот «повторный релиз», — два новых для *Tribes 2* мода: Team Rabbit 2 и Classic Tribes. *TR2* представляет собой улучшенную версию оригинального мода *Team Rabbit*. Две команды пытаются захватить единственный флаг и пробросить его через ворота противника. Игрок может нести флаг только в течение 15 секунд, после чего тот становится слишком «горячим» и убивает носильщика, — т.е. залог успеха здесь в постоянном обмене пасами. Успех паса определяется целой кучей факторов — скоростью, весом, расстоянием и т.д. В итоге получилась весьма любопытная, стремительная игра с довольно ограниченной аудиторией поклонников. *Team Rabbit 2* — отличное добавление к миру *Tribes 2*, но этот мод требует серьезной тренировки и реакции и пока еще не завоевал большой популярности в геймерской среде.

А вот как раз мод *Classic* — это то, чего многие хотели от игры с самого начала: быстрые перемещения по слегка уменьшенным картам. Кроме того, здесь вновь работает «лыжный» трюк из оригинальных *Tribes*, когда при передвижении по

горам игрок мог здорово ускориться, нажав в нужный момент на кнопку прыжка. Честно говоря, данный трюк выглядит немного несбалансированным и не очень хорошо сочетается с неторопливыми, эпическими по своим масштабам битвами, ставшими визитной карточкой *T2*. Возросшая скорость делает пехоту более эффективной на больших картах, но одновременно понижает эффективность машин, а турели становятся и вовсе бессмысленными. Без сомнения, такой ход должен понравиться геймерам, предпочитающим стиль «бегу и стреляю», для которых тактический экшен *T2* был сложен. Но истинным фанатам *Tribes 2*, скорее всего, будет трудно приспособиться к новой физике и новым скоростям. Режим Classic включает также 24 новых карты и режим Defend and Destroy из оригинальных *Tribes*.

Последнее по списку (но не по важности!) серьезное изменение, вносимое патчем, — это полностью переработанный программный код. Существенно возросла частота кадров, что, впрочем, неудивительно, учитывая, что прошло уже полтора года, и мощность среднего компьютера значительно возросла. Графика *T2* по-прежнему выглядит очень и очень прилично, но, как известно, достоинство данной игры заключается отнюдь не в красивой картинке. Ее основные фишки — масштаб и командные элементы — нигде не делись, а для желающих появилась возможность существенно ускорить игровой процесс. Учитывая, что цена коробочной версии всего \$10, вполне вероятно, что *Tribes 2* сумеет привлечь к себе новых поклонников, и в конечном итоге вселенная *Tribes* все-таки выживет.



Из всего буйства оружия доступен только ржавый ножичек! Ну как с таким идти против полчищ озлобленных гномов?



Спасибо, что хоть поле боя можно осмотреть. Вот эти ребята затаились в засаде и наивно надеются, что я пойду в атаку! Дудки!

Spells of gold («Заклятие»)

Уроки выживания для одиноких сирот. **Сергей Аверин**

ИЗДАТЕЛЬ: **Бука Entertainment**
РАЗРАБОТЧИК: **Jonquil Software**
ЖАНР: **Трогвая RPG**
URL: <http://www.buka.com>
РЕЙТИНГ ESRB: **Her** ЦЕНА: **\$12.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **PII 150, 32MB RAM, 2 MB video, 300 MB HDD**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PII 333, 64MB RAM, 2 MB video, 700 MB HDD**
MULTIPLAYER: **Her**

Конец четвертого века нашей эры. Мир Локатриенна, находящийся в четвертом измерении, следовательно, за пределами нашего понимания, живет своей насыщенной жизнью. Торговцы и оружейники, крестьяне и маги даже не подозревают о нашем существовании. Ничего не знают о нас и разбойники, такой же неотъемлемый фактор социологии, как вышеперечисленные слои. По воле злого рока, одной из разграбленных ими деревень становится родной поселок одного из крестьянских детей. Ему удастся спастись, но ценой кошмара. Взгляду юноши предстают родные и близкие, гибнущие в муках от стрел и мечей бандитов; родной дом, объятый языками пламени... Мальчик остается один на всем белом свете. И у него нет другого выхода, кроме как идти, куда глаза глядят.

В таком состоянии его находит странствующий торговец, Мархун. Он пожалел мальчика и взял с собой в качестве подмастерья. Старик научил его принципам торговли, элементарным навыкам боевых искусств и даже по-

казал ему Сумку Монро, которую торговцы охраняют пуше глаз. Это был ключевой артефакт любого торговца – в эту, с виду обыкновенную, сумку вмещалось товаров в десять раз больше обычного.

Июнь 398 года омрачился для юноши кончиной учителя. По завещанию, его сумка, а значит и профессия, перешли к молодому падавану. С этого момента управление героем переходит в ваши руки.

На первых порах доступны будут только четыре города, составляющих Вэйон – малую толику всей альтернативной вселенной Локатриенна. Но для раскрутки и этого будет вполне достаточно. Каждый город уникален по-своему. В одном практикует оружейник, в другом – алхимик, в третьем можно подкачать боевые навыки, в четвертом – магические. За обучение придется выплачивать накапливаемые со временем очки обучения и золото. И тут мы подходим к тому, в чем же города едины – везде есть торговые лавки. Помните завещание старого Мархуна – у вас есть работа. Спрос и предложение в городах фиксированы и все, что вам требуется – выяснить, где какие расценки, выбрать наиболее удачный и прибыльный маршрут и начать шоп-туры. Кроме спекулянтства, которое будет составлять большую часть вашего дохода, деньги можно делать, выполняя функции почтальона. Прежнего замочили злобные гномы, и теперь законопослушные граждане испытывают острую недостаточность в общении. За удачно переправленную записочку из города в город вы также сможете получить пару монет. Но пусть низкий гонорар вас не отпугивает – работаете вы на имя. Отношение заказчика, изменившееся в лучшую сторону, означает более выгодные цены и низкие налоги, что тоже немаловажно.

Ну и боевых навыках. Подступы к каждому городу тщательно охраняются теми самыми разбойниками – сначала гномами, затем голодными зверями и прочей нечистью. На первых порах стычек целесообразно избегать, а потом вспомнить, насколько круто



Вообще, следуйте одному из принципов менеджмента: «Не можешь загнать – обними!» С этой ватагой мне в войнушку играть бесполезно.

разбойники изменили вашу жизнь – и отрывайте головы с победными криками. Чем быстрее наберете опыт, тем победоносней станет ваш марш по долинам и по взгорьям.

Напоследок пару слов об исполнении. Недалекая на первый взгляд графика вместе с тем не мозолит глаза. Немного утомляет слабосильность героя, не умеющего бегать, ну да и к этому привыкаешь. Легкая народно-крестьянская музыка, периодические всхлипы падающих монет и ворчание перемещаемых товаров... Все это пропахло нафталином, но так мило сердцу.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень легкая, почти невесомая, ласкающая зрение и слух игра. Оформление, так и сюжет возвращают лет эдак на 10 назад, в эмбриональное состояние ребенка, не способного оторваться от монитора.



1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности – лучшая игра для PC 2002 года» – Страна Игр
«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мafia» – одна из них» – Навигатор игрового мира
«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» – Игромания

МАФИЯ

1C
ФИРМА «1С»

TAKE 2
INTERACTIVE
SOFTWARE

illusion
softworks

© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Первый взгляд: Добавь игровой конвейер

Быстрейшая системная плата для сборки компьютера на процессоре Athlon XP. Иван Рогожкин

Компьютер чем-то похож на обувную фабрику. Со склада (жесткого диска и CD-ROM) в цех (к процессору) подвозится исходное сырье: кожа, резина, нитки, клей (файлы программ, изображений, звуковых записей). Все это подается на конвейер (в оперативную память) и там проходит через множество всевозможных станков (исполнительных блоков процессора – сумматоров, умножителей, устройств сравнения и т. д.). Готовые сапоги, туфли и тапочки с помпончиками (изображение и звук с эффектами) из цеха поступают на участки упаковки (монитор и акустические системы), откуда и доставляются потребителям (геймер вздрагивает, увидев на экране пробоины от вражеских выстрелов).

А теперь, дорогой друг, если ты уже уяснил принцип работы компьютера, давай займемся его усовершенствованием.

Чтобы фабрика каждый месяц выпускала больше сапог, ботинок и полуботинок, что нужно? Правильно(!), нужно скорее подвезти сырье со склада, т. е. в компьютер следует установить более быстрый жесткий диск. Без этого ничего не получится – фабрика не может дёпать туфли из воздуха.

Сам конвейер должен быть как можно глиннее, чтобы рабочий на каждой станке делал меньше операций, поскорее передавая заготовку далее (так-так, понятно, увеличиваем объем оперативной памяти).

Можно ускорить конвейер – пусть лента движется быстрее (наращиваем частоту процессора). А чтобы рабочим не было слишком жарко, усилим систему вентиляции (установим на процессор более массивный радиатор).

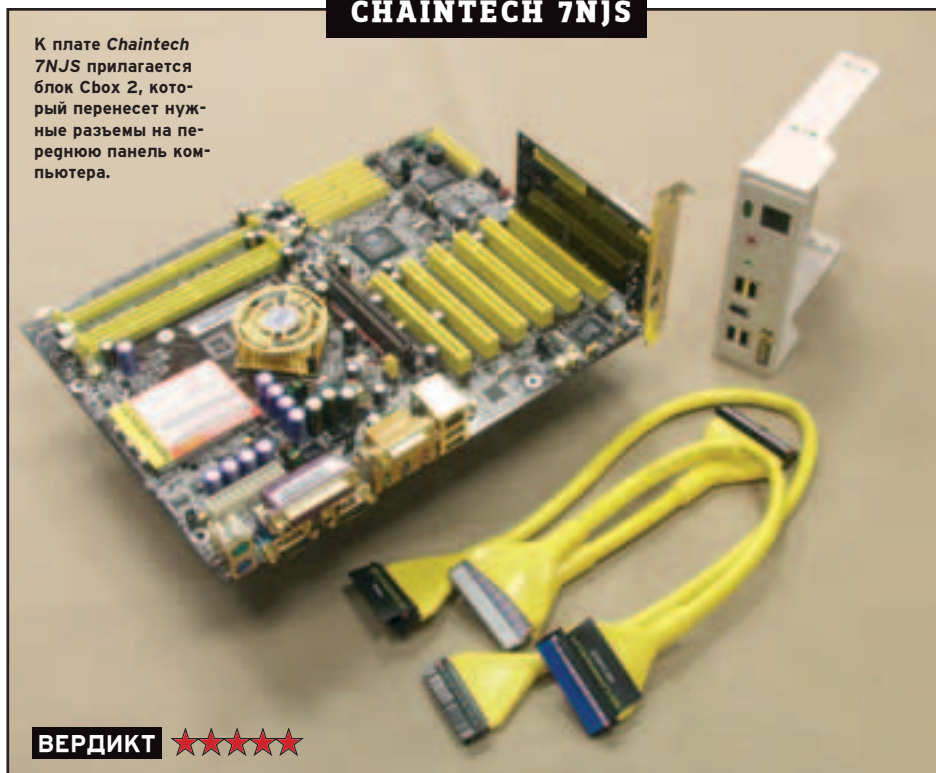
А теперь принимаю ваши предложения, читатели... Кто сказал «два конвейера»? Молодец, гениальная идея, можно поставить в цеху не один, а сразу два конвейера!

Собственно, американская фирма Nvidia так и сделала. Она недавно выпустила чипсет (набор микросхем) nForce2 для микропроцессоров Athlon, в котором имеется сразу два контроллера оперативной памяти. Лаборатория CGW/RE испытала системную плату Chaintech 7NJS, основанную на этом чипсете.

Плата работает с памятью DDR200, 266, 333 или 400 (предусмотрены три гнезда, максимум 3 Гбайт) и имеет графический порт AGP 8x, обладающий удвоенной по отношению к AGP 4x пиковой пропускной способностью. Важно, что в плату можно устанавливать новые сверхбыстрые процессоры Athlon XP 2700+ и 2800+, работающие с тактовой частотой шины 333 МГц.

Шестиканальный пространственный звук создает микросхема C-Media CM18738. Если ты, умелый геймер, подключишь ее цифровой оптический выход S/PDIF к домашнему кинотеатру, ты сможешь на слух определять, откуда по-

К плате Chaintech 7NJS прилагается блок Cbox 2, который перенесет нужные разъемы на переднюю панель компьютера.



ВЕРДИКТ ★★★★★

крадываются монстры – слева, справа или сзади. Чтобы тебе было легче подсоединиться к локальной сети и скоростному Интернету, на плате предусмотрен Ethernet-контроллер. Имеется также RAID-контроллер Promise PDC20376 с двумя выходами Serial ATA/150 для подключения жестких дисков будущего.

В комплекте поставляется плата с тремя портами IEEE-1394a, предназначенными для подключения внешних жестких дисков, цифровых видеокамер и других сложных устройств. Прилагаемый блок Cbox 2 ты установишь в свободный 5,25-дюймовый отсек компьютера, и тогда на передней панели будут находиться четыре гнезда USB 2.0, одно IEEE-1394a, звуковые разъемы (микрофонный вход и выход на наушники), а также индикатор температуры процессора.

Ленточные кабели фирма Chaintech обернула в ярко-желтые трубки, в результате чего их легче прокладывать внутри корпуса, и они не препятствуют охлаждающему воздушному потоку. В комплекте также есть кабели Serial ATA, подробное описание, плакат по быстрой сборке, оптический кабель, грайверы и сувенир.

Компьютерным гурю понравится, что плата может работать как в синхронном, так и в асинхронном режимах. В последнем случае частоту работы памяти можно менять относительно час-

тоты шины процессора. Для тех, кто захочет попытаться «разогнать» процессор, пригодятся регуляторы напряжения на разьеме AGP, DIMM-модулях памяти и ядре процессора.

Мы при тестировании использовали далеко не самый быстрый процессор Athlon XP 2100+ с частотой шины 266 МГц, но, тем не менее, плата показала отличную производительность. Только не забудьте установить в нее два модуля памяти DDR, причем в гнезда, соответствующие разным каналам – тогда процессор сможет одновременно обращаться к обоим модулям.

Протестированная нами плата работала абсолютно устойчиво. Наилучшие результаты в игровом тесте MadOnion 3DMark 2001 SE (13 413 баллов) получились в синхронном режиме, когда частота работы обоих каналов памяти была равна 266 МГц. На офисных программах наибольшая производительность достигалась в асинхронном режиме, когда память работала на частоте 333 МГц.

А теперь пришла пора подбивать бабки. Мы считаем, что плата Chaintech 7NJS не разочарует ни одного геймера, готового ради азартных игр приобрести процессор Athlon XP 2400+ или более быстрый. Вот!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Chaintech URL: www.chaintech.ru ЦЕНА: \$219

Первый взгляд: Домашние «аргонавты»

Быстрые записывающие накопители CD-R/RW для дома. Сергей Никитин, Иван Рогожкин

В нашем мире все меняется, и технологии тоже не стоят на месте. Сегодня уже никого не удивили дисковыми CD-R/CD-RW, которые по популярности если не превосходили обычные накопители CD-ROM, то уж точно приближались к ним. Записывающие DVD-устройства пока не столь распространены из-за своей высокой стоимости, а разница в цене между обычным CD-ROM и пишущим, учитывая его возможности, совсем невелика. Цена «болванок» (пустых дисков для записи) также не высока. Что же удерживает тебя, читатель, от покупки столь нужной в геймерском хозяйстве вещи? От обильного выбора у тебя разбегаются глаза и трясутся руки? Ты влюблен в свой старый CD-ROM с восьмикратной скоростью, который помнит, как ты первый раз пытался установить Windows 95? М-да. Поскорее решайся, читатель, с выбором мы поможем.

Знакомьтесь: недорогие перезаписывающие накопители ArrGo CWA79D (кратности записи, перезаписи и чтения 40x/16x/48x) и CWA88D (48x/16x/48x) для домашнего пользователя, имеющие полный джентльменский набор функций и более чем достаточные скоростные показатели. 40-48-кратной скорости записи, 16-кратной для перезаписи и 48-кратной при чтении вполне хватит для того, чтобы играть, слушать и копировать музыку, смотреть фильмы и сохранять отсканированные фотографии.

Чтобы ничей труд не пропадал зря, ArrGo оснащены системами Super Link (модель CWA79D) и ExacLink (CWA88D), которые предотвращают порчу записываемой заготовки в случае опустошения 2-Мбайт буфера. Паспортное среднее время доступа для обоих устройств – 100 мс., при-

чем в случае с CWA79D производитель сильно поскромничал – тест CD WinBench 99 на целиком заполненном диске CD-R дал 78,7 мс.! Второй аппарат показал среднее время доступа 105 мс. Скорость считывания на внутренних дорожках для обоих устройств была равна примерно 3380 тыс. байт/с, на внешних – 7310 байт/с. Отличные результаты!

На передней панели накопителей расположены кнопка управления проигрыванием аудиодисков, гнездо для наушников и регулятор громкости. Оба устройства можно устанавливать в компьютер как горизонтально, так и вертикально – на лотках есть держатели для диска. Внешние дисководы схожи, но внутри у них, судя по всему, совсем разная начинка. Так, лоток модели CWA79D выезжает плавно, постепенно притормаживаясь, а лоток CWA88D выходит уверенно и резко.

В комплекте с дисковыми поставляются шнур для соединения со звуковой платой, две «болванки» – одна CD-R и одна CD-RW, а также пакет для записи дисков (Veritas RecordNow DX версии 4.12 для модели CWA79D и Nero Burning ROM версии 5.5 для CWA88D).

При тестировании мы подключили оба накопителя к одному компьютеру с 2,4-ГГц процессором Pentium 4 и установили прилагаемые пакеты для записи CD. Копирование музыкального компакт-диска с 51-мин записью с CWA88D на CWA79D длилось 8 мин. 10 с., обратно – 3 мин. 5 с. Столь значительная разница объясняется не различием в максимальной скорости записи, а применением разных пакетов.

К сожалению, на выходе на наушники у модели CWA88D был слышен негромкий фон и звук от двигателя привода лотка, а у модели CWA79D

сильно трещал регулятор громкости.

Итак, ArrGo CWA79D и CWA88D – это замечательные накопители CD-R/RW для дома, обладающие отличными скоростными характеристиками. Рекомендуем модель CWA79D тем, кому важно быстро считывать диски, а модель CWA88D – тем, кто хочет их молниеносно записывать.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CIS Technology
URL: www.cis.com.tw ГДЕ КУПИТЬ: «Пирит»
URL: www.pirit.ru TEL: (095)115-7101
ЦЕНА: \$63 и \$70

ARRGO CWA79D



ArrGo CWA79D: высокая скорость работы при небольшой цене.

ARRGO CWA88D



ArrGo CWA88D быстро запишет музыкальный CD.



ВЕРДИКТ

Первый взгляд: Nostromo n30 GameMouse

Обыкновенная мышь – это устройство для щелканья, а Nostromo n30 – предмет гордости. Георгий Полищук

Компьютеры оживают прямо на глазах. Если раньше с помощью системы силовой обратной связи Force Feedback «дрыгались» только рули и джойстики, то теперь появились «живые» геймпады и мыши. Об одной из них я и хочу вам рассказать...

До того момента как у меня в руках оказалась эта мышка, я вполне управлялся своим стареньким грызуном Genius и не знал никаких проблем. Но такая оригинальная вещь, как Nostromo n30, не могла не привлечь моего внимания.

Привыкал к этой мыши довольно долго – дня два. Этот угловатый, поначалу очень неудобный, но, как ни странно, суперстильный агрегат можно назвать мышью для слепых, поскольку при каждом вашем действии в игре (и не только в иг-

ре) он подает довольно ощутимый вибрирующий сигнал. Этот сигнал зачастую напоминает азбуку Морзе. К сожалению, вне игры мышь продолжает реагировать на ваши действия, что подчас очень раздражает.

Подключается сие животное стандартно, через USB-порт. В комплекте с ним поставляется компакт-диск с драйверами и краткое руководство по подключению, но к нам в редакцию попал уже побегавший по выставкам грызун, порастерявший там свои принадлежности.

Мышь Nostromo просто создана для игр типа Max Payne или GTA3: на ней расположены все стандартные кнопки, колесо прокрутки и так называемое «боевое крыло» (Battle Wing) с кнопкой для большого пальца, очень удобное для

команд вроде смены видов обзора. Каждый, кто приходил ко мне в гости, обращал внимание на эту вещь, долго расспрашивал меня, что она умеет, а потом с многозначительным видом кивал.

И что же посоветовать? Если ты, читатель, хочешь ощущать компьютер, как живое существо, если ты любишь выпендриться перед друзьями, приобрети мышь Nostromo n30 GameMouse.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Belkin Components URL: www.belkin.com
ГДЕ КУПИТЬ: «Алион» URL: www.alion.ru ЦЕНА: \$50

Живая мышь в мире компьютерных игр.



NOSTROMO N30 GAMEMOUSE

Первый взгляд: Положи в карман 40 Гбайт

«Я приду со своим компьютером», – пообещал мне приятель. Затрудняясь самостоятельно извлечь жесткий диск, бедняга был вынужден тащить весь системный блок. **Иван Рогожкин**

Скажу тебе по секрету, конспиративный геймер, что этого можно было не делать, если обзавестись внешним накопителем *Ziv 2*, выпускаемом российской фирмой InPrice совместно с корейской компанией Usbnet. Этот накопитель весом всего лишь 130 г подключается к любому гнезду USB, питается прямо от него



Портативный накопитель *Ziv 2* вмещает десятки игр и сотни часов музыкальных записей.

ZIV 2

и распознается компьютером как сменный диск. Если ты используешь операционную систему Windows 2000 или XP, даже драйверов устанавливать не потребуется.

Игрушка, легко помещающаяся в нагрудный карман рубашки, рассчитана на интерфейс USB версии 2.0. По сравнению с USB 1.1 шина USB 2.0 имеет увеличенную в 40 раз пропускную способность (480 Мбит/с вместо прежних 12 Мбит/с). Впрочем, *Ziv 2* станет работать и со старым портом, но гораздо медленнее, чем с новым.

Выпускаются четыре модификации *Ziv 2*: емкостью 10, 20, 30 и 40 Гбайт. Внутри них находятся миниатюрные 2,5-дюймовые жесткие диски производства Fujitsu – такие же, как в ноутбуках. Обращаться с *Ziv 2* нужно осторожно, не швыряя с размаху под кровать и даже не допуская падений на пол. В комплекте поставляется USB-кабель, удлинитель для него (на случай, если системный блок стоит под столом), компактный диск с драйверами для всевозможных операционных систем и, конечно же, документация на русском языке.

Мы испытали накопитель *Ziv 2* на компьютере с процессором Athlon XP 1900+, оснащенном 512 Мб памяти и довольно быстрым жестким диском Maxtor D740-6L (7200 об./мин, интерфейс ATA/133). Все операции с файлами выполнялись на *Ziv 2* лишь вдвое медленнее, чем на диске Maxtor. В играх мы никакой разницы не заметили, а видеofilмы в форматах MPEG2 и MPEG4 с накопителя *Ziv 2* воспроизводились совершенно нормально: плавно, без дерганья и разрывов в движении.

Если тебе, отягощенный гигабайтами геймер, не хочется таскать системный блок, обзаведись внешним диском *Ziv 2*. Эта быстрая и компактная штука хороша тем, что позволяет играючи переносить между компьютерами файлы большого объема.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: InPrice

URL: www.inprice.ru ТЕЛ: (095)275-5053

ЦЕНА: \$200-300 (в зависимости от модели)

ВЕРДИКТ ★★★★★

Первый взгляд: Игры на огромном экране

Мультимедиа-проектор создает игровой азарт. **Иван Рогожкин**

Ты любишь, взбега по лестнице, прыгать через одну-две ступеньки? Конечно, зачем плестись вместе со всеми, когда можно в один момент взлететь вверх!

Так вот, читатель, если ты собираешься приобрести ЖК-монитор, я предлагаю тебе забыть о

нем и сразу подумать о мультимедиа-проекторе. Эта сверхмощная штука развернет компьютерную картинку на всю стену, и ты с головой погрузишься в игровую реальность. А поскольку проектор подключается к видеомагнитофону и DVD-плееру, можно будет заодно превратить комнату в кинотеатр.

До недавних пор никто не предлагал мультимедиа-проекторов специально для нашего брата геймера, но тут вот фирма Enthronic заявила о том, что у нее есть специальная модель *Enthronic E360X* для компьютерных игр. Мы присмотрелись к этому аппарату, и вот что выяснилось.

Сразу скажу, что *Enthronic E360X* довольно громоздкий – при размерах 14х27х42 см он весит 7 кг. Зато мощный световой поток 2600 ANSI-люмен позволяет устраивать игры не только в полутьме, но и в освещенных помещениях, причем больших (на всякий случай предусмотрен режим пониженной яркости). Если ты – владелец игрового компьютерного клуба, то сможешь предложить финалисту турнира сыграть на огромном экране у всех на виду, что еще жарче раскалит атмосферу соревнования.

Регуляторы фокусировки и трансфокации

(Zoom) у проектора *Enthronic* приводятся моторчиками. Значит, что тебе не придется подходить к аппарату, чтобы подстроить изображение: достаточно будет нажать несколько кнопок на пульте ДУ. Сам пульт ДУ, стильный и удобный, имеет лазерную указку и позволяет заменять компьютерную мышь. Большинство часто требующихся функций вызываются кнопками прямого доступа, без входа в меню.

Знаешь ли ты, что когда проектор установлен не точно напротив центра экрана, а смещен вверх или вниз, возникают трапециевидные искажения – нижняя часть картинки оказывается шире верхней или наоборот? Для устранения таких искажений в аппарате предусмотрены специальные схемы коррекции.

Объектив рассчитан на работу на расстоянии 1,3-14,3 м от монитора, причем размер диагонали картинки варьируется от 1 до 10 м. Лампу придется менять не часто – ее ресурс 2000 часов. XGA-разрешение ЖК-матрицы проектора – 1024х768 – удобно для большинства игр. Конечно, на проектор можно подавать компьютерный сигнал и с меньшим разрешением, например, 640х480 и 800х600.

ENTHRONIC E360X



Загони соперников на стену с помощью проектора *Enthronic E360X*.

Обрати внимание, геймер: аппарат легко подключить сразу к двум компьютерам (имеются входы VGA и DVI) и к трем источникам видеосигнала: видеомагнитофону (через комбинированный вход), DVD-плееру (вход S-Video) и профессиональной аппаратуре (компонентный вход). Мощная функция «картинка в картинке» позволяет просматривать видео в окне на фоне компьютерного изображения, причем размеры и положение окна настраиваются.

В проектор встроены два динамика, однако, как мы выяснили, звучат они негромко и пискляво, а при попытке включить полную громкость начинают хрипеть.

Игры на экране *Enthronic E360X* выглядели очень эффектно: четко, ярко и выразительно. Цвета передавались хорошо, кроме зеленого, который был откровенно салатовым. Самые темные оттенки серого, увы, пропадали.

Мы выяснили, что играть на большом экране — одно удовольствие, особенно когда в комнате много зрителей, как на футбольном матче. Впрочем, можно и видео посмотреть. Оно отображалось отлично, с плавной передачей движения и глубокой детализацией. Телесные оттенки, правда, подкачали — на лицах героев проявлялись мелкие красные и желтые пятна. Но если вы будете ли-

цезреть монстров, их это только украсит. Шумел аппарат негромко, управлять им было удобно и приятно.

И что же в итоге? Скажу прямо: эффект от проектора совсем иной, чем от экрана. Если ты, смелый геймер, сможешь приобрести такую замечательную игрушку, как *Enthronic E360X*, ты не пожалеешь.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: *Enthronic* URL: www.enthronic.ru
ТЕЛ: (095)916-5851 ЦЕНА: \$5500

ВЕРДИКТ ★★★★★

Первый взгляд: Игровая студия

Оторваться от реальности с мощным игровым компьютером! Сергей Никитин

Компьютерщика-энтузиаста можно сравнить с яхтой, стремительно рассекающей синее море. Что за ветер наполняет ее паруса, заставляя двигаться вперед? Для одних — это стремление выделиться среди друзей, для других — интерес к технике, для третьих — неистребимое желание получать удовольствие от самых увлекательных игр.

Любителям всласть поиграть компания Desten предлагает самый что ни на есть игровой компьютер, оснащенный всеми компонентами, так часто недостающими обычным ПК — мощнейшей видеооплатой, огромным монитором, джойстиком и одним из самых быстрых на сегодня процессоров.

Корпус этого компьютера никак нельзя назвать обычным. За внешний вид он, возможно, премии не возьмет, но внутри все сделано чрезвычайно аккуратно и красиво. Засушены и острый краев металла, о которые легко порезать пальцы в дешевых корпусах, вы не найдете. На задней стенке предусмотрен дополнительный вентилятор и место для второго такого же. На жесткий диск с высокой частотой вращения шпинделя (и, следовательно, сильным нагревом) одет специальный кожух с еще одним вентилятором. Сам диск подобен автомобилю с мягкой подвеской: крепежные винты утопают в резиновых прокладках, уменьшающих вибрацию и шум.

Платы зафиксированы специальными держателями, не позволяющими им вываливаться из гнезд, например, при небольшой потасовке, которую вы устраиваете со своим младшим братом из-за места перед экраном. Благодаря защелкам можно открыть корпус и поменять накопители, не пользуясь ни винтами, ни отверткой. И вот еще: этот системный блок — несомненный лидер по числу наклеек — на его передней панели их целых четыре! Кроме красивых наклеек, которые, безусловно, очень важны, на переднюю панель под откидную крышечку вынесены два порта USB, один порт FireWire, гнезда для микрофона и наушников.

А теперь главное — предлагаемая система имеет замечательную производительность, это самый быстрый компьютер из всех протестированных нами! В тесте MadOnion 3DMark 2001SE он набрал 13 122 балла. А для скептиков, не верящих сухим цифрам, приведем его технические характеристики: 2,8-ГГц процессор Pentium 4; 512 Мбайт оперативной памяти; графическая плата Gainward GeForce 4 Ti 4600 со 128-Мбайт памятью (вот оно, геймерское счастье); 60-Гбайт жесткий диск компании Western Digital с

частотой вращения шпинделя 7200 об./мин. Еще в машине имеется звуковая плата Sound Blaster Audigy, которую великолепно дополняет отличная звуковая система Cambridge Soundworks Desktop Theatre 5.1, состоящая из пяти колонок и сабвуфера; сетевой адаптер 3COM EtherLink 10/100 XL; 19-дюймовый монитор NEC MultiSync с плоским экраном; комбинированный дисковод DVD-ROM/CD-RW со скоростями чтения дисков CD и DVD 40x и 12x соответственно (не нужно забывать, что однократная скорость чтения DVD-дисков не равна однократной скорости CD), 40-кратной скоростью записи CD-R и 10-кратной скоростью перезаписи дисков CD-RW. Мышь — тоже не шушера серая, а Microsoft IntelliMouse Explorer, да еще клавиатура BTC с тремя дополнительными клавишами. Для игр прилагается джойстик Thrustmaster TopGun AfterBurner II — некий симбиоз двух рукоятей: управления самолетом и управления двигателем (вторую при необходимости можно отсоединить). Фу, даже устал перечислять. В общем — это хорошая и удобная машина типа «все в одном и еще кое-что». Благодаря огромному монитору и качественной звуковой системе она перенесет вас прямо в игру.

Для расширения имеются три свободных внешних 5,25-дюймовых отсека и один 3,5-дюймовый, внутренний отсек для установки дополнительного жесткого диска, свободное гнездо для памяти и два пустых разъема PCI. На задней панели расположены четыре порта USB. Благодаря широкому возможностям по расширению эта система останется с вами надолго.

Помимо драйверов в комплект ПО входят программы компании «Кирилл и Мефодий» (English for beginners и «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия» на двух дисках), OEM-версия антивируса Касперского, проигрыватель WinDVD, программы WinCoder и WinProducer для записи и редактирования видео, пакет для записи дисков, игра Serious Sam и дистрибутив русской версии Windows XP Home Edition.

А если вдруг ты, привережливый читатель, выбравший эту быструю и удобную игровую машину, установишь играть? Тогда ты сможешь заглянуть в энциклопедию или заняться английским — он пригодится тебе в играх.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: *Desten Computers* URL: www.desten.ru ТЕЛ: (095)785-1080 ЦЕНА: \$1585

DSTN ESTUDIO-7280P



Шестиканальные акустические системы — по три на каждое ухо.

ВЕРДИКТ



Держись за джойстик обеими руками!



DSTN eStudio-7280P: скромный внешний вид.

Тестирование: Графические платы: бей монстров!

Настоящие геймеры знают, что графическая плата – это деталь компьютера, а не зарплата для чертежника.
Сергей Никитин, Иван Рогожкин

От возможностей графической платы зависит, насколько быстро будут выскакивать монстры на экран компьютера, плавно ли станут перемещаться машины в автосимуляторах и как будут выглядеть туманные дымки над городом и телесные оттенки на лицах любимых героев.

При подготовке этой статьи мы протестировали четыре графические платы, из которых две относятся к недорогим, одна попадает в среднюю ценовую (и скоростную) категорию и одна представляет собой изделие высшего уровня для самых привередливых игроков. За техническими подробностями об устройстве 3D-акселераторов мы отошлем тебя, любознательный читатель, к прошлогоднему номеру нашего журнала (см. CGW/RE, № 3/2002, с. 88), а сами перейдем к описанию протестированных изделий.

ALBATRON MX480

Стильная плата-альбатрос, летящая в будущее.

1 Женщина вызвала специалиста по компьютерам, жалуюсь, что ее машина работает нестабильно. Разобрав системный блок, специалист обнаружил причину неисправности – в нем завелись тараканы! А как ты, читатель, смотришь на то, чтобы в твоём компьютере поселился... альбатрос? В наше время нет ничего невозможного!

Что же это за птица, покушающаяся на наши машины?

Это видеоплата с графическим процессором GeForce4 MX440-8X от компании Albatron, оснащенная 64-Мбайт памятью DDR SDRAM. Она весьма стильная: серебристые радиаторы и вентилятор ярко сияют на темно-бирюзовом текстолите. В остальном же плата стандартна – имеются выходы TV-Out и DVI, прилагаются проигрыватель WinDVD, диск с драйверами и руководство пользователя. Еще в комплекте есть AV-кабель и кабель-переходник с S-Video на AV.

Скоростные показатели по результатам тестирования были относительно невысокими, что обусловлено применением недорогого графического процессора GeForce4 MX440-8X. Но Albatron «летает» чуть быстрее, чем аналогичная плата от Gainward, хотя у той есть свои преимущества.

Мы считаем, что стильной «птицей» заинтересуются экономные покупатели, у которых есть системная

плата с гнездом AGP 8x и кто не предъявляет сумасшедших требований к скорости обновления игровых сцен.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Albatron Technology

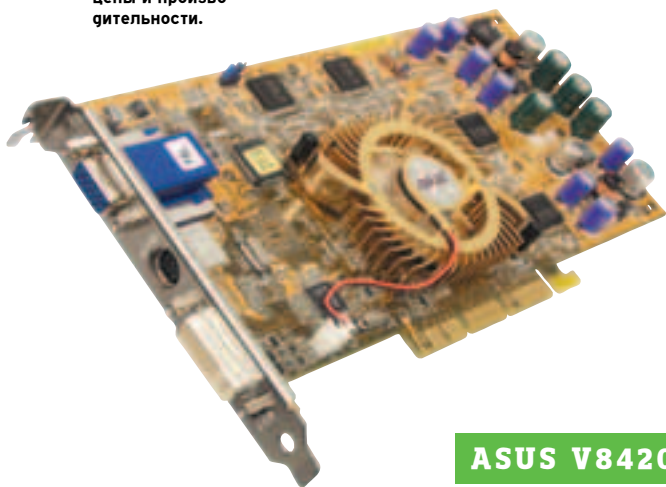
URL: www.albatron.com.tw ЦЕНА: \$95



Albatron MX480: отличный 3D-акселератор по минимальной цене.

ВЕРДИКТ ★★★★★

ASUS V8420S:
удачный баланс
цены и производи-
тельности.



ASUS V8420S

ВЕРДИКТ ★★★★★

Мощная и надежная – как Солнце.

2 Когда мы хотим убедить человека, мы говорим: «Будьте уверены так, как вы уверены, что завтра взойдет Солнце». Солнце – символ постоянства и источник энергии для всего живого на Земле. А уж скорости, с которой оно двигается по орбите, позавидуют даже некоторые другие небесные тела. Именно это – надежность, скорость и удовольствие – вы получите, если в вашем системном блоке засияет графическая плата ASUS V8420S, радиатор и вентилятор которой цветом и компоновкой напоминают солнечный диск.

И хотя внутри этой платы не идут термоядерные реакции, мощи ей не занимать. Она построена на микросхеме GeForce4 Ti4200 и имеет 128 Мбайт памяти DDR SDRAM, работающей на частоте 550 МГц, что на 25% выше стандартной для Ti4200! На скобе находятся разъемы VGA, TV-Out и DVI.

В комплект поставки входят разветвитель с выходами S-Video и RCA, переходник для подключения аналогового монитора к разъему DVI и неплохой набор ПО, в котором, кроме драйверов, есть проигрыватель ASUS DVD, игры Aquanox и Midnight GT, а также несколько демо-версий других игр.

Мощный графический процессор благотворно повлиял на скоростные качества платы ASUSTeK. В играх и тестовых программах она проявила себя отлично, заняв второе место среди испытанных нами изделий. Если ты, о мудрый геймер, не гонишься за наибольшей производительностью, но хочешь получить максимум на каждый потраченный рубль, у тебя есть шанс дотянуться до «солнца» – мощного, быстрого и надежного.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: ASUSTeK Computer

URL: www.asuscom.ru ТЕЛ.: (095)134-3346

ЦЕНА: \$180

Таблица №1

Основные характеристики графических плат

МОДЕЛЬ	Albatron GeForce 4 MX480	ASUS V8420S	Gainward GeForce4 PowerPack Pro/600-8X XP Golden Sample	Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro
Графический процессор	GeForce4 MX440-8X	GeForce4 Ti 4200	GeForce4 MX440-8X	RADEON 9700
Память	64-Мбайт DDR	128-Мбайт DDR	64-Мбайт DDR	128-Мбайт DDR
Максимальный режим AGP	8x	4x	8x	8x
Входы/выходы	VGA, DVI, TV-out	VGA, DVI, TV-Out	VGA, DVI, Video In/Out	VGA, DVI, TV-Out
Программное обеспечение	Драйверы, проигрыватель WinDVD	Проигрыватель Asus DVD, грайверы, игры <i>Aquinox</i> , <i>Midnight GT</i> , демоверсии игр	WinDVD, WinCoder, WinProducer, фирменная утилита для «разгона», грайверы	PowerDVD XP 4.0, грайверы, игры <i>Serious Sam</i> , <i>Rune</i> , <i>Motocross Mania</i> , <i>Heavy Metal F.A.K.K.</i> и др.
Комплект поставки	AV-кабель и переходник S-Video-AV	Руководства на русском и английском языках, переходник DVI-VGA, разветвитель с выходами S-Video и RCA	Переходник DVI-VGA, кабель-разветвитель со входами и выходами S-Video и RCA	Переходник DVI-VGA, разветвитель с выходами S-Video и RCA, инструкция
Цена	\$95	\$180	\$120	\$375

Малина для видеомана.

3 Ты любил в детстве малину, читатель? Так вот теперь у тебя есть возможность освежить детские воспоминания – уж очень сочный малиновый цвет у платы GeForce4 PowerPack Pro/600-8X XP Golden Sample от компании Gainward.

Основу этой видеоплаты составляет микросхема GeForce4 MX440-8X. Плата оснащена 64-Мбайт памятью DDR SDRAM и поддерживает режим AGP 8x. В тестах на производительность результаты ее, скажем так, выдающимися не были. Но это компенсируется главным достоинством платы – ее возможностями работы с видео.

Кроме привычных уже разъемов VGA и DVI, на плате Gainward установлен совместный порт Video In/Out со входом и выходом видеосигнала. Это означает, что, приложив минимум усилий, можно соединить компьютер с видеомагнитофоном или видеока-

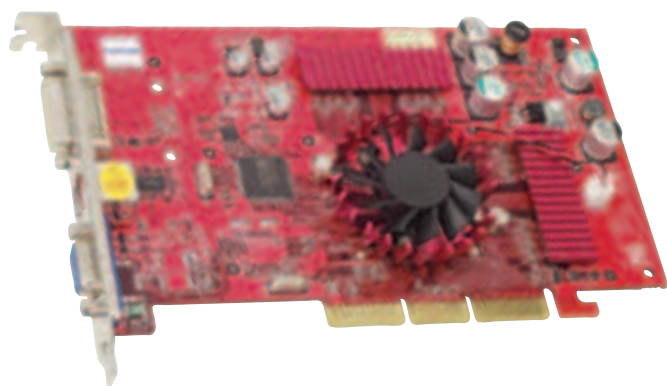
мерой и получить любительскую студию. Установив прилагаемый пакет WinProducer, вы сможете редактировать ваши высокохудожественные фильмы – вставлять кадры, добавлять титры, звук и т. д.

Кроме WinProducer, в комплекте вы найдете программу WinCoder для записи фильма в формате MPEG, проигрыватель WinDVD, грайверы и фирменную утилиту для «разгона». В коробке также находятся переходник DVI-VGA и руководство по установке.

«Малина» от Gainward придется по вкусу всем, кто хочет совмещать игры с любительским редактированием видео. Хороший аргумент для покупки родителями 3D-акселератора, не так ли?

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Gainward URL: www.gainward.ru
ГДЕ КУПИТЬ: «Атлантик Компьютерс»
ТЕЛ: (095)240-2097 ЦЕНА: \$120

GeForce4 PowerPack Pro/600-8X XP Golden Sample – основа домашней видеостудии.



ВЕРДИКТ ★★★★★

GEFORCE4 POWERPACK PRO/600-8X XP GOLDEN SAMPLE

Забираемся на вершину и видим RADEON 9700.

4 Плата Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro основана на чрезвычайно мощном графическом процессоре ATI RADEON 9700. Эта микросхема содержит 107 млн. транзисторов (вдвое больше, чем Pentium 4) и имеет восемь пиксельных конвейеров и четыре вершинных конвейера, совместимые с грайверами DirectX 9. Для подачи напряжения на RADEON фирма Gigabyte даже применила дополнительный разъем питания.

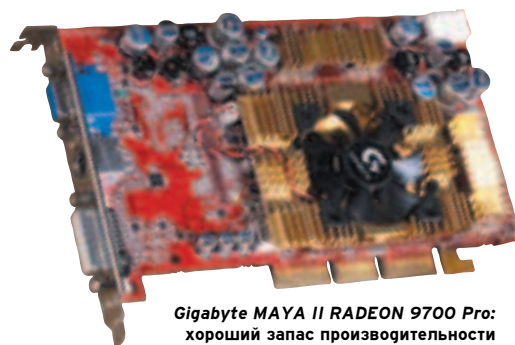
Используя RADEON 9700, вы сможете разгрузить основной процессор компьютера от рутинных операций по расчету трехмерных сцен, в результате чего улучшится искусственный интеллект в играх, и компьютер станет более отзывчивым на действия игрока.

Плата имеет 128 Мбайт памяти DDR SDRAM. В комплекте поставляется документация, кабели, проигрыватель дисков DVD-видео и роскошный набор игр.

Как и следовало ожидать, плата Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro лидировала в гонке за производительностью, показывая картинки великолепного качества. Рекомендуем ее тем покупателям, кто стремится непременно иметь самое лучшее.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Gigabyte Technology URL: www.gigabyte.ru
ЦЕНА: \$375

ВЕРДИКТ ★★★★★

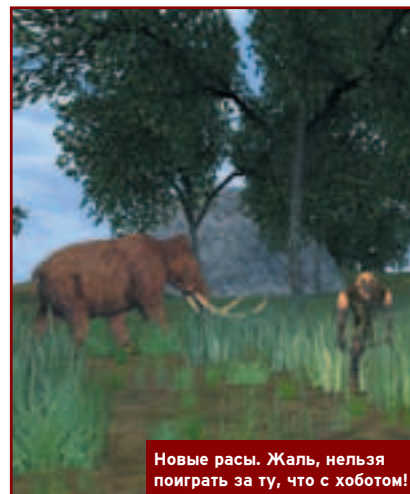


Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro: хороший запас производительности на несколько лет вперед.

Таблица №2

Производительность графических плат

ТЕСТ	Albatron GeForce 4 MX480	ASUS V8420S	Gainward GeForce4 PowerPack Pro/600-8X XP Golden Sample	Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro
MadOnion 3DMark 2001 SE, баллов	5413	9257	5359	13 242
3D WinMark 2000, кадров/сек	172	288	171	389



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

Первые шаги в ДАОС (часть 3). Александр Подходцев

Камелотские вечера. Новые земли.

*Охотник Всеволод Фомищ
«Сдаюсь», – кричит, диван трясся.
Ему опять приснилась дичь
Отстреливающаяся.
(М.Векслер)*

Крестовый поход монстров

Жизнь из трех королевств давно идет наладным порядком. Юные рекруты тренируются, фехтуя все с более и более сильными монстрами, чтобы потом отправиться на войну и захватить для родимой страны пограничные земли. И никого не интересует: а что думают по этому поводу монстры?

Был великий день Камелота. Можно сказать, эпоха великих географических открытий. К миру добавились новые земли; пусть и не для всех, а лишь для избранных, тех, кто приобрел право на вход в эти края. Люди ждали от них многого. Но, пожалуй, все же не такого...

Я шагнул по берегу реки. Десяток молодых воинов и магов занимались своим привычным делом: давили водяных жуков. Для меня эти жуки уже давно интереса не представляют, но идти вдоль речки, любуясь на подрастающую смену, приятнее, чем брести через пустые холмы. Район этот – мирный, ничего опасного тут не водится – вот разве что приплыл как-то вояка с того берега, а за ним гнался барсук. Барсуки в Ибернии агрессивные, человек пять он тут положил... м-да. Пардон, отвлекся.

Вдруг – шум, крики. Бегут трое... кого-то. Я и не видел таких еще. Честно вам скажу: даже фото на память сделать не успел. Эти красавцы были уровнем меня выше... ну, примерно вдвое. Через семь секунд мое брненное тело уже удобряло прибрежный аллювий.

Хм. Возрождаюсь в Аргате, потягиваюсь, колдую привычного «синтетического друга»... И ви-

жу, что троица неизвестно кого уже тут! Обычно в городе монстры не опасны, потому как есть охрана, и меч стражника укладывает всякую лесную живность на место. Но что-то у них дело не ладится. А я, знаете, только что помирал, два раза подряд не хочется. Лурикинами героями быть необязательно, и я перешел к плану «Б», то есть взял ноги в руки. Шагов на тридцать убежал, наконец. И умер.

Снова оживать я решил не спешить. Потому как появлюсь опять в Аргате. Подождет минут двадцать.

Смотрю, твари куда-то убрались, народу на улицах – куча. Сроду столько не видел. Бурно обсуждают, что делать. Оказывается, твари подчистую

вырезали и Аргат, и Тир-на-Мбео, и все еще где-то бегает. Основная часть публики спорит: что, дескать, происходит – ошибка ли это мироздания, или так теперь всегда будет. Меньшая часть выясняет, можно ли их как-нибудь прибить.

Старый лучник клянется и божится, что от его стрелы у вражины процентов двадцать здоровья снялось. Дело хорошее, только вот уровень у старика – 45. Все окружающие недостойны даже носить за ним колчан. Лучник обещает позвать товарищей по гильдии, но они, как назло, где-то что-то не то штурмуют, не то защищают...

Особняком стоит с гужину фирболгов и людей, под их именами подписано: «Slavonic Powers». Эти в помощи остальных не нуждаются и советов чу-





Совместный труд нескольких гильдий, право же, облагораживает.

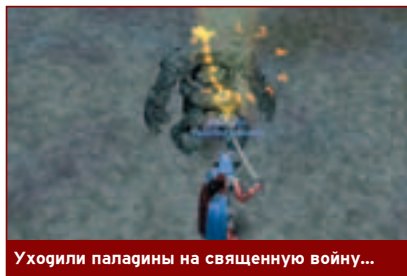


Вход в это подземелье доступен из всех трех королевств.

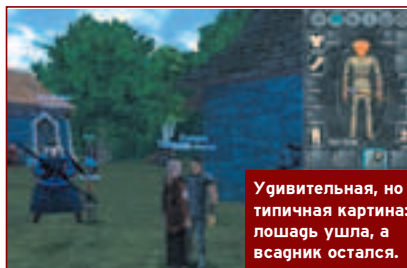
жих слушать не желают. Переговариваются они не по групповому каналу, а открыто: предполагается, что их загадочный восточный язык никто тут все равно не понимает.

Прискакивает всадник на взмыленной кобыле; разорен Маг Мелл. Здравый смысл говорит, что надо бы выйти и подождать, пока это дело решат без меня, но любопытство оказывается сильнее. Slavonic Powers двигают в сторону Маг Мелла, остальной народ пока остается. Через пару минут читаем серию сообщений: «такой-то убит», «сякой-то убит»... По словам очевидца, гильдия почему-то решилась положить на отравленные клинки убийц.

В результате планы, ориентированные на яд, были отклонены. Действовали так: тех, кто пониже уровнем, расставили по полю в качестве приманок (им потом щедро компенсировали это финансами и снаряжением) так, что последние стоят в долинке. На холмы по обе стороны поставили – в удалении, чтобы видно не было – боевых магов и стрелков. А вниз, в ущелье, установили заклятие-ловушку: это совсем особые чары, доступные только одному классу в игре и только в награду за успешные действия на фронте (за «скальпы» врагов можно научиться особым навыкам, которые не добываются



Уходили паладины на священную войну...



Удивительная, но типичная картина: лошадь ушла, а всадник остался.

охотой за монстрами). Маги уже успели убедиться, что обычные останавливающие заклятия действуют на этих гадов плохо, кроме того, эта «особая» ловушка не прекращает своего действия, если цель ранена.

Конечно, не все пошло гладко. В первую очередь потому, что твари показали свою способность биться и на расстоянии тоже, чего от них никак не ожидали (до сих пор им с их скоростью это было, видимо, ни к чему). В итоге самым надежным средством оказались-таки луки, и одна тварь была завалена за те тридцать секунд, что работала ловушка, а другая – вскоре после. Третья же почему-то утратила после этого храбрость и ускакала куда-то в поля. Гнаться за ней было уже некому. Где она сложила свою буйную голову – неведомо.

Так я до сих пор и не знаю, был ли этот «крестовый поход монстров» случаен или запланирован. С тех пор я слышал еще о двух похожих, причем один имел место не у нас, а в Альбионе.

Некромант в подарочной упаковке

Конечно, нововведения не исчерпывались такими вот погромами. Дополнение все-таки вышло, и нового в нем немало.

Открыты новые земли – Авалон, Гай Бразил. Признаться, уже по названию догадаться – *Shrouded Isles* – можно было об этом догадаться. А еще каждая из сторон осчастливлена новой расой и парочкой классов.

Меня как патриота Ибернии больше всех порадовал *animist*. Этот господин также пользуется «электродрузьями», как и *enchanter*, но совсем другими. Некоторые из них, например, подбегает к



Сюда приходили опробовать новый уровень. Видите, сколько могилек?





Вот встретишь такое ночью... Кто бы мог подумать, что оно дружелюбно?

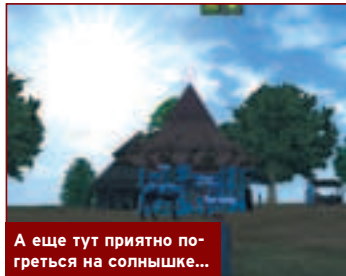
врагу и... взрываются. А еще он делает из деревьев что-то вроде оружейных башен. В общем, получается наш ибернийский теург. Давно пора, а то говорят, будто Иберния специализируется на волшебстве, а самый страшный чародей служит Альбиону...

Ну а добрые альбионские паладины обзавелись... некромантами. Те, как нетрудно догадаться, тоже являются специалистами по использованию призванных существ. Их изюминка – в том, что любую свою магию они делают через вызванную тварь. То есть лишь их ручной нежити – и они беспомощны. Что-то подобное образовалось и у миггардцев. Хотя вряд ли их маги выдержат конкуренцию с альбионским и ибернийскими.

Еще всем досталось по новому «колдующему воину». Из них наиболее интересен, кажется, альбионец, специализирующийся на «гибком оружии» – кнутах, кистенях и т.п. Штука в том, что это самое новое оружие бывает всех трех типов: и рубящее, и колющее, и ударное. То есть можно выбрать наиболее подходящее против враже-

ской брони (например, против ибернийцев обычно лучше рубящее, а против миггардцев – колющее). Наш же valewalker очень напоминает альбионского монаха: воин – не воин, маг – не маг...

Расы все тоже потусторонние. Синекожий подземный альбионец инконну, волшебный силван и горбатый валькин.



Но только доступны все эти прелесть, естественно, не любому, а лишь тем, кто заплатил за доплату. И не только за него, а и за исходную игру тоже; само по себе доплатное смысла не имеет. Вот так-то.



Тяжело в учении

В прошлый раз я обещал рассказать, как устроены в игре навыки и профессиональный рост.

С каждым уровнем герою предлагается некоторое количество «пунктов специализации». Например, у магов – в соответствии с номером уровня (на втором – 2, на третьем – 3, и так далее), у бердов – в полтора раза больше, у воинов, как правило, вдвое, а у самых «продвинутых» – убийц – аж в два с половиной раза. И имеется набор навыков, по которым можно их распределять.

Причем рост навыка, скажем, с третьего уровня на четвертый стоит 4 пункта, на пятый – 5, и так далее (как в *Might & Magic*). Другими словами, маг может натренировать по максимуму ровно одно умение, воин – два. Остальное идет в ущерб полной специализации. Правда, между 40 и 50 уровнями персонаж получает еще немного пунктов специализации – на каждом уровне по половине своего обычного числа. Но в целом...

Что это за навыки?

Во-первых, сюда входят все боевые стили, например, мечи, топоры, луки, посохи, а также бой парными клинками, щиты и парирование. Далее критические попадания (навык убийцы), отравление оружия, незаметность. Наконец, магические школы.

Разумеется, все навыки улучшают владение соответствующей дисциплиной. В оружейных навыках (кроме лука), а также в бое парными клинками и в критических попаданиях новые ступени совершенства дают еще и доступ к особым боевым приемам, без которых для воина бой был бы чрезвычайно трудным процессом. А каждая магическая школа делится на две группы заклинаний: первая доступна любому, кто вообще может пользоваться этой школой, вторая открывается лишь специалисту. Но степень эффективности всех чар все равно зависит от ранга в этой школе.

В итоге это означает, что большинство «чистых» магов выбирают себе единственную специализацию – и тренируют ее до максимума, на побочные же школы отводят совсем чуть-чуть. А вот воинам их двойного количества пунктов не хватает критически: надо изучить и свое основное оружие, и парирование (иначе никакие хиты не спасут!), и щиты либо парные клинки... Только с двуручным оружием нет таких проблем, но оно по разным причинам не пользуется в Камелоте большой популярностью.

Извечная проблема убийц, стрелков и многих других – выбирать ли навыки, рассчитанные на войну, или же те, которые хоть чуточку помогут в битвах с монстрами? Ведь незаметность не слишком-то продлевает жизнь охотнику за чудовищами, а на фронте она – один из самых необходимых талантов. Если делать, скажем, «ночную тень» в расчете на максимальную эффективность против других «живых» персонажей, то в охоте этот герой будет совершенно безнадёжен. Конечно, если помогут товарищи по гильдии, то, может, и ничего... И наоборот: у большинства таких классов есть замечательные навыки, которые сэкономят массу времени на тренировке – вроде вспомогательной магии – но проку от них на войне не слишком-то много. Вот такая извечная дилемма...

Это, кстати, еще одна причина, по которой впервые вступать в мир Камелота в качестве «работника невидимого фронта» категорически не рекомендуется. Вот, на мой взгляд, идеальные классы для старта:

- Альбион: паладин, теург
- Иберния: чародей (enchanter), герой
- Миггард: тан, берсерк

Но все навыки можно изучать прямо с первого уровня. Когда выбирается окончательный класс, на пятом уровне, возникают новые умения. Поэтому абсолютному большинству героев **категорически не рекомендуется** расходовать пункты умений до достижения пятого уровня. Никуда они от вас не денутся, сберегите, потом примените с большей пользой.

Gamer's Edge

Советы для чайников под редакцией Даны Джонгеваард

САМЫЙ ГЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

Вместе с четвертой частью нашей «Энциклопедии WarCraft III», посвященной нежити, мы дарим читателям очередной грязный трюк, присланный Майклом Каником, — специально для этой расы.

Суть моего трюка в том, что тени перекрывают врагу подходы к объектам. Причем вам вовсе не нужно штамповать много теней (7 или даже 8) для того, чтобы заблокировать какой-нибудь вход или выход. Перекрывать вход к золотым шахтам орков или людей можно гораздо меньшим их количеством! Сделав такую гадость, вы серьезно тормозите прогресс своего противника — ведь он не сможет возобновить добычу, по крайней мере, в течение минуты, а иногда даже пяти минут!.. Грамотно заблокировав шахты врага, вы существенно приближаете (и упрощаете!) собственную победу!

—Майкл Каник

WIN



За свой хитрый и подлый характер, Майкл, ты получаешь коробку Battlefield 1942 — и теперь сможешь делать всевозможные гадости проклятым фашистам. Мы призываем всех своих читателей присылать нам трюки и приемы для игр, рассмотренных в этом выпуске рубрики Gamer's Edge, — Medieval: Total War и NOLF2. Победителя ждет еще одна коробка с Battlefield 1942!

No One Lives Forever 2

Кейт возвращается...

СТРАНИЦА 82

No One Lives Forever

Издательская
компания Prima
поможет вам
прорваться через
самые опасные
уголки Индии.

2



Приведенные ниже советы помогут вам выпутаться из опасных ситуаций в наиболее сложной миссии **NOLF2 – седьмой (Double Cross, Индия)**. Впрочем, как говорится, «На солюшен надейся, а сам не плошай!» – игра может в любой момент подбросить вам какой-нибудь сюрприз, так что будьте все время начеку. Книгу с полным прохождением игры вы можете заказать в издательстве Prima.

Сцена 1: Нож в спине

Во вступительной сцене, в штаб-квартире H.A.R.M. появляется некая загадочная фигура. Этого гигантского мима зовут Пьер, он – один из самых выдающихся убийц современности. Волков вызвал его для весьма деликатного задания – устранения вас.

Сцена 2: Пароль

Магнус Армстронг связался со своим другом Камалем – разочаровавшимся оперативником H.A.R.M. Камаль готов помочь UNITY. Он не знаком с Проектом «Омега», но считает, что в центральной штаб-квартире H.A.R.M. в Индии хранится какая-то важная информация. Бруно считает, что лобовая атака – не лучший способ проникнуть в хранилище. Решено воспользоваться хитростью. Ваше задание – внедриться в H.A.R.M. и, таким образом, получить доступ к их хранилищам.

Вы оказываетесь на улицах Калькутты вместе с Армстронгом. Появляется таинственная фигура и после короткой погони признается, что его послал Камаль, чтобы найти вас. Но как только человек собирается сообщить вам, где находится Камаль, в его спине оказывается нож, а огромный мим, кото-

рого вы видели во вступительной сцене, убегает по улице.

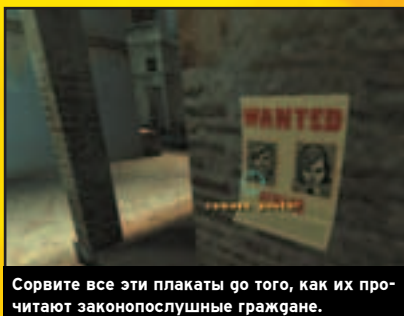
Положение осложняется тем, что полиция видела, как вы и Магнус стояли рядом с упавшим телом, и логично предположила, что именно вы несете ответственность за эту смерть. И теперь вам нужно разыскать Камалья, не попадаясь при этом на глаза полиции, которая всеми силами пытается вас арестовать.

Расклад следующий: если полиция видит героиню, то она начинает ее преследовать, а если Кейт поймут, то шанс проникнуть в H.A.R.M. будет потерян. Двигаясь по улицам, надо быть очень внимательным и не дать себя сцапать.

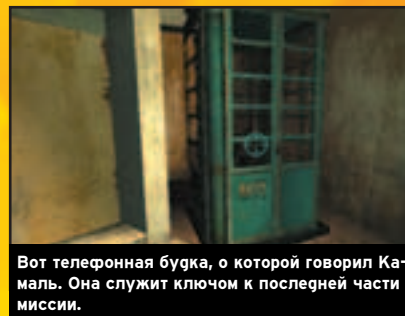
Подойдите к майне и повернитесь направо. Приблизьтесь к углу здания и подслушайте разговор между двумя полицейскими. Выгляните из-за угла, чтобы запомнить, как они выглядят, – все полиция носит белые рубашки и брюки

цвета хаки. Закончив разговор, они уйдут. Дайте полицейским отойти подальше и следуйте за ними. Пройдите в первую большую арку направо.

Справа от вас будут несколько людей. Заговорите с первым из них. Он скажет, что один человек недавно купил у него розовую гвоздику, и даст вам конверт. Это записка от Камалья, в которой говорится, что агенты Evil Alliance проникли, что он передает информацию в UNITY. Идите дальше, стараясь не попадаться на глаза поли-



Сорвите все эти плакаты до того, как их прочитают законопослушные граждане.



Вот телефонная будка, о которой говорил Камаль. Она служит ключом к последней части миссии.



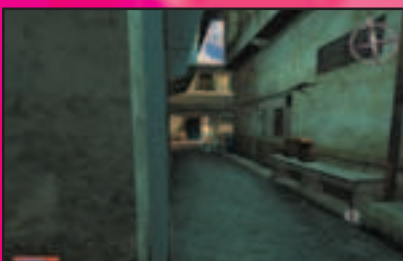
Когда полицейские закончат свой разговор, вы сможете пробежать в арку за ними.



Используйте маникюрный прибор-отмычку, чтобы вскрыть эту дверь.

ции. Подойдите к закрытым воротам и вскройте замок. Войдите внутрь и посмотрите налево - вы увидите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь и достаньте маникюрный прибор-отмычку. Возьмась с дверью, вы услышите разговор по ту сторону. Разобравшись с замком, достаньте пистолет и открывайте дверь.

Застрелите охранника и возьмите его саблю. Осмотрите комнату и вскройте замок на двери. За ней вы найдете доказательство, которое избавит Камаль от неприятностей с его начальством из Н.А.Р.М. Покончив с этим, возвращайтесь назад и



Вдалеке стоит Камаль. Поговорите с ним, и вы узнаете свою следующую задачу.

продолжайте двигаться прямо. Впереди, на некотором расстоянии вы увидите человека в белой одежде. Это Камаль. Подойдите и заговорите с ним. Камаль даст вам карту и скажет, что он оставил для вас посылку в ящике для газет. Кроме того, он даст вам 50 рупий для Crazy Harij.

Возвращайтесь к торговцу цветами. Идите налево по аллее мимо него и обогните следующий угол справа. Задержитесь. Это место патрулирует полисмен, и вы должны подождать, пока он пройдет слева направо. Когда полисмен скроется из виду, выходите на улицу и поворачивайте налево. Подойдите к человеку у больших ворот и поговорите с ним. Это Crazy Harij, и он пропустит вас, когда вы дадите ему 50 рупий, полученных от Камали.

Пройдя через ворота, посмотрите налево - вы увидите ящик для газет. Откройте его и возьмите оставленный Камалем жучок. Огня из майн Санты проинструктирует вас по использованию этого жучка. Вернитесь к воротам, чтобы подслушать разговор между полисменом и Crazy Harij, затем - быстро в сторону. Полисмен появится здесь через пару секунд. Лучший способ спрятаться - пробежать мимо почтового ящика и открыть дверь справа. Затем бегите до конца аллеи и ждите, пока полисмен не уйдет.

Появляется агент Н.А.Р.М. по имени Balaji Malrani. Он знает используемые в организации пароли. Malrani следует в отель, расположенный в другой части города. Вы должны прибыть туда первым, чтобы установить жучок.

Malrani живет в отеле «Happy Guest», это недалеко от того места, где вы говорили с Камалем. Бегите туда - и вы без проблем опередите Malrani. Его комната находится на втором этаже, слева от лестницы. Установите жучок, зайдите в следующую комнату и ждите.

Malrani заходит в свою комнату и говорит с кем-то по телефону. Пока идет разговор, достаньте пистолет и выгляните из-за угла. Дождитесь конца разговора и прострелите Malrani череп. Прослушайте пленку и обыщите его тело, чтобы взять ключ от сейфа.

Дождитесь конца разговора и прострелите ему череп.



Откройте сейф Maipani. Он содержит записку, из которой следует, что, возможно, пароль «tul-ligatawny» – неправильный. Теперь, имея два возможных пароля, вы готовы к проникновению на базу H.A.R.M.

Спуститесь по лестнице отеля. Снаружи ходит полицейский. Дождитесь, когда он уйдет вправо, и бегите по улице налево, мимо того места, где вы встречались с Камалем, и мимо стартовой локации. Идите дальше, к воротам, у которых вы говорили с Crazy Harij.

Следите за полисменом по другую сторону ворот Crazy Harij. Когда представится возможность, бегите вперед и за угол. Чтобы избежать встречи с полисменом, встаньте у ворот, которые вы ранее открывали, и подождите, пока он пройдет справа налево. Затем выбегайте обратно на главную улицу и бегите направо до конца. Впереди будут большие ворота. Слева от них, в последней двери на главной улице есть смотровая щель. Откройте ее и скажите охраннику пароль.

Сцена 3: Установка жучка

Человек, охраняющий ворота, отказывается впустить вас в принадлежащее H.A.R.M. здание, отказывается признать, что у них есть начальник службы безопасности и вообще, утверждает, что ничего не знает ни о какой организации H.A.R.M. Тем не менее, охранник скажет, что офицер Banerjee – человека, которого вы считаете начальником службы безопасности – находится на втором этаже, и что он сейчас позовет его.

Как только охранник уйдет, Камаль даст вам еще один жучок и скажет, что вы должны установить его на рабочем телефоне Banerjee. Вам нужно проникнуть вовнутрь, установить жучок, подслушать разговор и вернуться обратно.

Поверните направо и идите по холлу. Откройте двойные двери в самом конце и пройдите дальше. Вы окажетесь в открытом атриуме. В этой

комнате слева есть дверь, ведущая в коридор, но стоящий по другую сторону стражник не хочет вас пропускать. Не беспокойтесь об этом. Поднимитесь по короткой лестнице, а затем пройдите через дверь слева. Вы окажетесь в длинном коридоре.

Слева в коридоре есть запертые ворота, которые охраняет здоровенный бандит, справа – двойная охраняемая дверь, ведущая в ванную, а в конце – еще одна дверь. Идите направо – хотя предполагается, что Кейт нельзя быть в этом здании, в ванную она может заходить беспрепятственно.

Из ванной можно проникнуть на территорию, окружающую дом. Подойдите к окну и запрыгните на выступ. Двигайтесь к концу выступа и спрыгивайте вниз. Прижимаясь к стене, обогните здание слева и заверните за угол. Идите в первую дверь слева. Вы снова внутри здания и на этот раз уже совсем близко к конторе Banerjee.

Войдя в дом, идите по коридору за угол направо. Затем – первый поворот налево, ведущий в большую открытую комнату. Стражники должны смотреть в противоположную от вас сторону, так что быстро бегите вверх по ступенькам. Пробежав первый пролет, поворачивайте направо и поднимайтесь на второй этаж. Офицер Banerjee находится в конце коридора, за двойными дверями.

Прикрепите жучка к телефону. Практически сразу после этого телефон зазвонит. Нужно спрятаться. Лучше всего скрыться в заднем углу комнаты. Подождите, пока закончится разговор и Banerjee выйдет из комнаты. Оказавшись снова в одиночестве, прослушайте запись. Похоже, что



Подождите, пока полисмен пройдет, и вы сможете добраться до Crazy Harij.



Возьмите жучка из коробки для газет.



Это гостиница «Счастливый гость», где вы должны или установить жучок...



...или просто прострелить Maipani башку. В любом случае, пароль вы узнаете.

Вы увидите запертые ворота, которые охраняет здоровенный бандит.

Evil Alliance вновь создает для H.A.R.M. проблемы.

Пришло время встретиться с Banerjee лично.

Как и следовало ожидать, Banerjee отрицает свою связь с H.A.R.M. и утверждает, что ничего не знает про Evil Alliance. Вы предлагаете ему принести содержимое сейфа Evil Alliance. После секундного колебания Banerjee соглашается в случае успеха взять вас на работу.

Сцена 4: Wanted

Конечная цель данной миссии – проникнуть в штаб-квартиру Evil Alliance. Однако здесь есть небольшая проблема. Полиция начала расклеивать повсюду плакаты с портретами Кейт и Магнуса, и это притом, что их лица и так резко выделяются на фоне калькутской толпы. Так что сначала вам придется походить за полицией и сорвать развешиваемые ей плакаты прежде, чем зеваки вас опознают. Кроме того, нужно не попадаться полиции на глаза.

Разобраться с первым плакатом несложно – полисмен наклеит его недалеко от того места, где стоит Армстронг. Подождите, пока он отойдет, и сорвите объявление. Заберите у Армстронга свою сумочку – она его нервирует. Используйте Utility Launcher, чтобы прикрепить Tracer к копу, расклеивающему плакаты. Подождите немного, и загляните за угол.

Коп удаляется и наклеивает постер. Затем снова приближается и наклеивает еще один, прежде чем свернуть на другую улицу. Подождите, пока он прикрепит эти два плаката, а затем бегите и сорвите оба. Затем – еще один чуть дальше по улице, когда второй коп отвернется. Возвращайтесь в точку старта и поворачивайте за правый угол.

Когда, сорвав третий плакат, вы обернетесь, вы увидите стоящего впереди человека. Подождите к нему и поверните направо, на аллею. Пройдите по

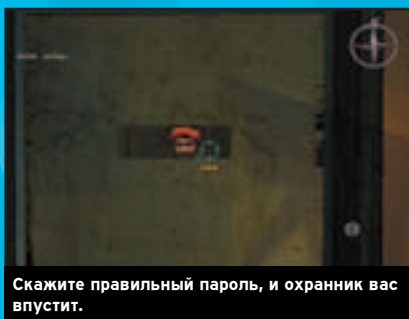
ней до конца, поверните направо и сорвите еще один постер.

Коп, за которым вы следили, теперь слева. Выгляните направо. Там еще один коп. Подождите, пока он отвернется, затем идите за первым полицейским и сорвите плакат в конце улицы. Идите направо за угол. Сорвите постер, висящий чуть подальше. Поверните налево и бегите, пока вы не окажетесь у развилки, ведущей налево и направо.

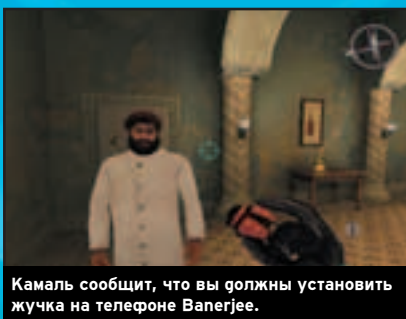
Загляните за левый угол и подождите, пока полицейский не наклеит еще один плакат. Затем сорвите его. Следуйте за полицейским и подождите, пока он не повесит последний плакат. Пока он это делает, вернитесь на стартовую точку. Следите за полисменом, патрулирующим территорию.

Идите туда, где вы сорвали второй постер. Вы пройдете мимо кинотеатра. В конце улицы вы найдете ворота, замок на которых можно взломать. За ними находится последний плакат. Сорвите его, и к вам подойдет поговорить Crazy Harij. Он скажет, что Камаль хочет с вами поговорить, но Crazy Harij не помнит, где Камаль находится. На самом деле этот тип может быть в самых разных местах, и вам придется тщательно прочесать город, чтобы отыскать его.

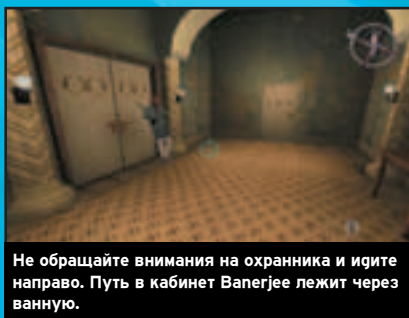
Найдя Камаль, переговорите с ним. Он скажет, что рядом с кинотеатром есть будка с неисправным телефоном и сообщит комбинацию для замка. Идите назад к кинотеатру. Телефонная будка расположена через улицу. Она голубого цвета, ошибиться невозможно. Внутри – записка от Камали, в которой говорится, что Evil Alliance использует заброшенный кинотеатр в качестве штаб-квартиры. Кроме того, вы найдете записку и карту от Санты. Выйдите из будки, пройдите мимо кинотеатра, используйте баллончик со спреем, чтобы открыть дверь сразу после кинотеатра. Следуйте вперед...



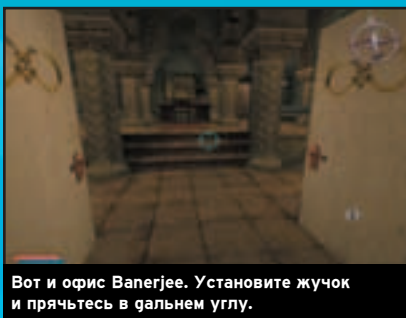
Скажите правильный пароль, и охранник вас впустит.



Камаль сообщит, что вы должны установить жучка на телефоне Banerjee.



Не обращайте внимания на охранника и идите направо. Путь в кабинет Banerjee лежит через ванную.



Вот и офис Banerjee. Установите жучок и прячьтесь в дальнем углу.



MEDIEVAL TOTAL WAR

Человек против человека

**Сражаясь за господство над
средневековой Европой, Брюс
и Том провели три партии,**

по одной на каждый исторический период (Early, High, Late), при этом бюджет участников всегда составлял 5000 флоринов. Каждый раз они выбирали разные фракции. Чтобы избежать ситуации «защитник намертво окапывается на вершине ближайшей горы», использовалась карта flatcoastal01, а тип поверхности выбирался случайным образом. Проигравший в очередной битве выбирал, будет ли он защищаться, или атаковать. Перед самой первой битвой была брошена монета, Том выиграл и решил защищаться.





ИГРА №1: Ранний период

Поляки Брюса атакуют

альмохагов Тома

Подготовка Брюса к битве

Большинство юнитов Раннего периода мало чем отличаются друг от друга, так что я взял поляков и выбрал в качестве ядра своей армии 4x100 копейщиков. Обладая хорошей защитой, но слабой атакой, они приблизятся, но не войдут в непосредственный контакт с солдатами Тома. Атаку осуществят 4x60 Feudal Men-at-Arms и 2x40 Feudal Foot Knights. Свою кавалерию я разделил на легкую и тяжелую: соответственно, 2x40 Alan Mercenaries и 2x40 Feudal Knights. Мою армию сопровождают 20 королевских рыцарей, примерно аналогичных Feudal Knights. Каждому юниту я поднял на единичку valour, а оставшиеся поинты потратил на войско из 100 франтиков. Высокая атака и мораль делают их отличным дешевым юнитом, который вводится в битву в тот момент, когда четко обозначается мое превосходство. Я решил отказаться от стреляющих войск, так как те из них, что доступны в Ранний период, являются полным отстоем.

Подготовка Тома к битве

Мы находимся в самом сердце пустыни, на дворе – XV век, а Брюс решил играть за поляков... Возможно, он чувствует себя обязанным соответствовать своей фамилии – Герик? Я собираюсь продемонстрировать ему, что польская армия здесь абсолютно не к месту, выбрав «родных» альмохагов. Мой план заключается в том, что за спиной пеших солдат будет стоять большое количество стреляющих юнитов. Переднюю линию составляют 240 человек из Almohad Urban Militia, причем их доблесть поднята до значения 3. Эти ребята довольно дороги, но они

хорошо бронированы и обладают достаточно высокой атакой, чтобы контратаковать любого, кто на них полезет. Их будут поддерживать 360 Desert Archers, которые искрошат наступающих поляков, а затем спрячутся за спины милиции. Генерал с 20 Ghulam Bodyguards будет держаться в стороне. Остаток флоринов я потратил на апгрейд оружия лучников.

Результат

Брюс выиграл. Valour Брюса: 3,214. Valour Тома: 1,510. Том потерял 514 из 620 альмохагов, а Брюс – 302 поляка из 600. Генерал альмохагов был убит, а остатки войска разбежались.

Комментарий Брюса

Поскольку у меня не было стрелков, я начал атаку во время песчаной бури – чтобы снизить эффективность стреляющих юнитов Тома (если они у него есть). Это было правильное решение. Легкую кавалерию я держал поближе к своей наступающей пехоте и на флангах, и в итоге смог ударить ей по беззащитным лучникам Тома. После этого мои копейщики промаршировали к пехоте Тома, фронт которой оказался довольно коротким, т.к. там было всего 4 юнита по 60 человек. Мне не составило проблем окружить его войско, пока остатки лучников беспорядочно разбежались. Паника, охватившая армию Тома, оказалась заразительна – моя легкая кавалерия порубила массу войск, с которыми при другой ситуации ничего не смогла бы поделать. Если вам удалось обратить противника в бегство, то потом гнать его, не давая остановиться, будет довольно легко. Именно так закон сохранения инерции проявляется в области морали!

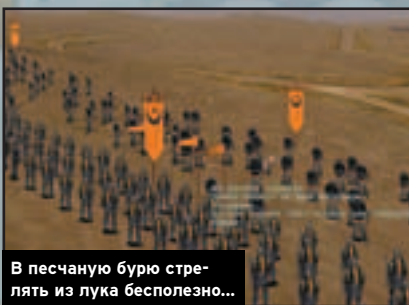
Комментарий Тома

«Плохо стреляют в плохую погоду». Именно так было сказано в описании моих лучников, которые впустую растеряли свои стрелы во время песчаной бури. Здорово, блин... Кроме того, я вывел их слишком далеко вперед, и когда Брюс ударил бедняг кавалерией, не все успели вовремя вернуться назад – т.е. начались потери. И вдруг неожиданно мои лучники, как последние идиоты, побежали, а польские конники Брюса их догоняли и убивали. Я послал свое единственное кавалерийское соединение – Ghulam Bodyguards, – чтобы отогнать часть его конников. Прежде чем я успел заметить это, телохранители были окружены и растерзаны. Генерал, естественно, погиб, и уже ничто не мешало Брюсу двинуть пехоту на мою милицию. Флорины, вложенные в апгрейд стрелков, оказались выброшенными на ветер, ведь у них практически не было шанса нормально пострелять... В следующей партии я решил опять защищаться. На этот раз легкая кавалерия Брюса встретит достойный отпор.



Полезные советы от Брюса

▶ При подборе армии нужно руководствоваться тремя правилами: баланс, баланс и еще раз баланс. Медлительные, тяжелобронированные войска будут с легкостью съедены живою армией, в которой правильно сочетаются стрелки, легкая кавалерия и тяжелая конница, служащая своеобразным «ядром». Всегда нужно иметь легкую кавалерию, способную быстро ударить во фланг противнику, независимо от того, защищаешься ты или атакуешь. Если оппоненту окажется нечего противопоставить такому удару, то кажущиеся на первый взгляд непобедимыми шеренги его тяжелых рыцарей, увязшие во фронтальном сражении, будут буквально стерты с лица земли этим нападением с фланга. Обязательно продумайте заранее, что будут делать все ваши войска: Chivalric Sergeants ни на что не годны в атаке, но при обороне они отлично сдерживают удары нападающего, пока вы маневрируете, готовя контрудар. Кстати, именно поэтому даже защищающаяся сторона должна обязательно иметь мощных атакующих юнитов. Попытка набрать одних только универсальных войск – верный путь к разгрому. Секрет успеха очень прост: нужно маневрировать так, чтобы нужные войска оказались в нужном месте и в нужное время, вот и все.



ИГРА №2:

Период расцвета

Византийцы Брюса атакуют
турок Тома

Подготовка Брюса к битве

Мы опять сражаемся в пустыне. Я выбрал византийцев из-за их тяжелой кавалерии, которой я планирую разбить турок Тома.

Я не уверен, что смогу произнести название «Pronoiar Allagion», но я прекрасно знаю, на что эти ребята способны. Два таких юнита плюс 2х40 Kataphraktoi делают мою тяжелую кавалерию страшной силой, которая разнесет строй Тома. Конечно, использовать такое количество тяжелых кавалеристов в пустыне, где они быстро устают, не очень разумно, но я не собираюсь гонять их почем зря, а дождусь подходящего момента, чтобы ударить один раз и навечно. Я по-прежнему не питаю большой любви к стрелкам, но Naphtha Throwers внушают врагам подлинный ужас, и я надеюсь смять переднюю линию обороны Тома парой этих юнитов, а затем ударить кавалерией. Завершают список моих войск три Varangian Guards, четыре Byzantine Infantry и два отряда копейщиков. Обоим юнитам копейщиков и одной византийской пехоте я прибавил valour. У меня много элитных юнитов, которые не отступают, даже если их неэлитные соседи обращаются в бегство, поэтому я не боюсь помиться на пролом и нести потери – отступление слабых войск не вызовет всеобщей паники.

Подготовка Тома к битве

Мои турки заставят византийцев Тома уплыть обратно в свою Византию! На этот раз – никаких стрелков. Основой моей обороны станет широкая и сильная передняя линия. В этой линии будут чередоваться мощная сарацинская пехота, придающая всему фронту устойчивость, и крестьяне, служащие «наполнителем». Такой широкий фронт Брюс не сможет окружить. В Ранний период отряд милиции состоял всего из 60 человек, а сейчас сарацины и крестьяне объединены в группы по 100 и могут довольно сильно растягиваться, удерживая более широкий участок фронта. Поскольку именно они являются основой моей обороны, я поднял сарацинам valour до 3. Для охраны флангов я беру 3 юнита Ghulam Cavalry и взвою Ghulam Bodyguards для охраны генерала.

Результат

Том выиграл. Valour Тома: 2,750. Valour Брюса: 850. Из 864 византийцев Брюса 558 погибли, из

1040 турок Тома погибли 454. Византийский генерал бежал, и его армия была разбита.

Комментарий Брюса

Дальность стрельбы моих Naphtha Throwers оказалась настолько маленькой, что когда они почти приблизились к войскам Тома на расстояние выстрела, тот неожиданно выдвинулся вперед и уничтожил их, так что я не смог, следуя своему плану, устроить после обстрела атаку Kataphraktoi. Мои попытки вынудить его крестьян к бегству привели к тому, что когда те отступили, я оказался, как гамбургер в бутерброде, зажат между сарацинами, которые начали сближаться. Мораль византийской пехоты оказалась не настолько высокой, чтобы сражаться в этом котле. Поскольку моя тяжелая кавалерия была слишком медленной, чтобы зайти врагу с тыла, я предпринял несколько лобовых атак, которые Том выдержал. Ну и, естественно, пустыня не способствовала успеху моих кавалерийских маневров.

Комментарий Тома

Поняв по изменению формы курсора, что враг приближается, я вдруг осознал, что все юниты Брюса гремели, как кастрюли. Это, кстати, частая проблема в Medieval – если ты не знаешь, кто на тебя идет, тебе приходится довольно долго ждать, читая невнятные описания... К счастью, я издали узнал Naphtha Throwers и сумел организовать перехват до того, как они причинили мне какой-либо ущерб. Только я вернул своих людей в линию, как началось лобовое сражение – лицом к лицу. Поскольку Брюс в первую очередь обрушился на более слабые войска – крестьян, – я сумел затянуть его отряды вглубь своих боевых порядков и замкнул окружение сарацинской пехотой. Ghulam Cavalry на флангах показала себя в качестве эффективного средства сдерживания и не дала конникам Брюса зайти мне в тыл. Вообще, этот бой может служить академическим примером того, что лучшая тактика для обороняющегося – просто стоять и ждать.



Высокое значение параметра valour помогает сарацинам устоять при атаке.



Ghulam Cavalry Тома отражает попытки Брюса устроить фланговый охват.

Полезные советы от Тома

► Покупка для войск брони, оружия и доблести (valour) на первой взгляд кажется очень сложным делом, но на самом деле это совершенно элементарно. Каждый поинт оружия добавляет +1 к атаке юнита. Каждый поинт брони добавляет +1 к его защите и armor value. А каждый поинт доблести добавляет +1 к атаке и защите и еще +2 к морали юнита. Стоимость каждого последующего апгрейда постепенно возрастает. Возникает соблазн вложить все флорины в покупку доблести, но такой вариант далеко не всегда является лучшим в случае со специализированными юнитами. Например, если вы используете кавалерию в основном для того, чтобы добывать ослабленных юнитов противника, то намного более практичным решением будет просто усилить ей по максимуму оружие, не выбрасывая деньги на защитные бонусы, которые в обязательном порядке дает valour. В данном случае вашей кавалерии это просто не нужно. Аналогично, если вы собираетесь использовать пехоту только для удержания линии обороны, покупка пары лишних поинтов брони будет намного полезнее для повышения ее устойчивости.



Сарацины сцепились с византийцами.



ИГРА №3: Поздний период

Итальянцы Брюса атакуют
англичан Тома

Подготовка Брюса к битве

Я чувствую себя более уверенно в атаке, даже после недавнего поражения. Мой выбор пал на итальянцев. Мне нравится итальянская пехота, поэтому я взял 3 юнита по 100 солдат. Кроме того, мне нравятся Hospitaller Knights, и я взял 2x40 их кавалерии и 2x40 пехоты. Все это мощные ударные части. Том играет за англичан, и он непременно возьмет знаменитых английских лучников, а значит, мне потребуются много быстрой кавалерии, чтобы втоптать их в землю – иначе повторится Азенкур, и моих рыцарей перебьют, как свиней на бойне... Думаю, 4x40 Mounted Sergeants будет достаточно. Остатки флоринов я потратил, чтобы на единичку поднять пехоте valour.

Подготовка Тома к битве

Наверное, вы думаете, что я извлек правильные выводы из печального опыта использования стрелков в Ранний период? Но я просто не могу удержаться от соблазна взять English Longbowmen, равных которым в мире просто нет. Хотя бы парочку... Кроме того, в Поздний период появляются огнестрельное оружие и становятся доступны Handgunners and Arquebusiers. Я каждого взял по паре... Будем надеяться, что жадный Брюс опять наберет много тяжелых, закованных в железо конников и у меня будет возможность разрядить в них свое дальноточное оружие. Кроме того, Поздний период предлагает потрясающе эффективные средства борьбы с кавалерией, в частности, швейцарских пикинеров. Я взял двух Regular Pikemen, двух Swiss Pikemen и двух Swiss Armored Pikemen. Пора помолиться, чтобы не было дождя, поскольку огнестрельное оружие в сырую погоду бесполезно. И неважно, каков прогноз на начало боя – погода

может смениться в любой момент, поэтому тратить слишком много флоринов на огнестрельное оружие, пожалуй, будет рискованно. Эх, и почему в то время не было пластиковых дождевиков?..

Результат

Брюс выиграл. Valour Брюса: 960. Valour Тома: 680. Том потерял 516 англичан из 880, а Брюс – 361 итальянца из 620. Английский генерал бежал, а войска были разбиты.

Комментарий Брюса

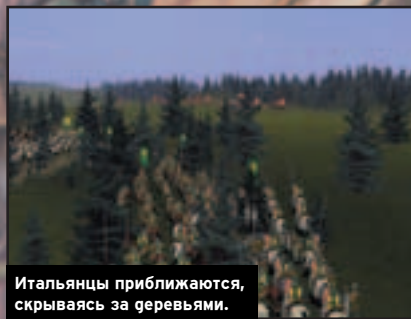
Мы сражались в умеренном климате, и равнина была разделена несколькими лесными массивами. Том расположил свои отряды так, что его фланги упирались в лес, и на эти маневры ему потребовалось некоторое время. Если бы только видели, как лихо и единодушно мои солдаты ударились в беспорядочное бегство, нараввшись на огнестрельные войска Тома!.. Вы, наверное, решили бы, что до этого они никогда в жизни не видели аркебузы. Впрочем, мне удалось быстро их остановить и собрать, после чего госпитальеры нанесли по позициям стрелков мощнейший удар. В это время моя легкая кавалерия перехватила лучников Тома на марше, когда они не могли стрелять, и порубила их всех в капусту. Я вообще заметил: довольно быстро после начала партии бой приобретает настолько хаотический характер, что стреляющие юниты (особенно на плоской территории, где они не имеют особых преимуществ) в конце концов оказываются втянутыми в рукопашную схватку, и это означает для них гибель... Если в вашей армии есть тяжелая кавалерия, и она ДОЖИЛА до этого славного момента, то вражеским лучникам – крышка.

Комментарий Тома

Погода была прекрасной, и деревья служили мне защитой. Но в процессе маневрирования и поиска лучшей позиции, выяснилось, что Брюс сумел довольно близко подобраться к моим войскам через лес – т.е. ему предстояло преодолеть под огнем моих стрелков намного меньшее расстояние, чем я рассчитывал. Тем не менее, лучники и аркебузы нанесли его пехоте довольно существенный ущерб, достаточный для того, чтобы обратить ее в бегство. К сожалению, если не считать королевских рыцарей, у меня не было другой кавалерии для охраны генерала, и я оказался совершенно беспомощен против атаки Mounted Sergeants Брюса, налетевших на моих лучников и буквально растоптавших их. В конце концов, Брюсу удалось привести в порядок те войска, что я обратил в бегство, и они выстроились напротив моей линии обороны на таком расстоянии, что мои стрелки до них не добивали. Мы начали совершать фланговые маневры и контрманевры, и в итоге кавалерия Брюса сумела ударить меня сбоку и сзади. Мои пикинеры обратились в беспорядочное бегство через лес, и англичане упустили свой шанс завоевать страну со знаменитой на весь мир кухней и таким образом улучшить собственную. Именно поэтому, когда вы спрашиваете кого-нибудь, что он хотел бы на обед, никто не отвечает: «Что-нибудь английское». Увы...

Итоговый результат

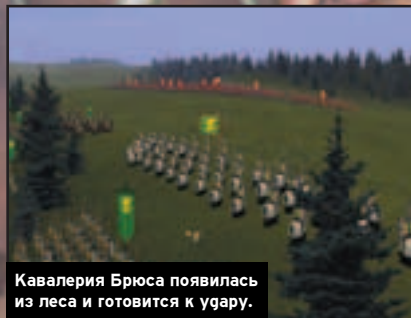
Брюс выиграл две битвы, а Том – всего одну. Итоговая победа присуждается Брюсу. Том потрясает кулаками и клянется отомстить.



Итальянцы приближаются, скрываясь за деревьями.



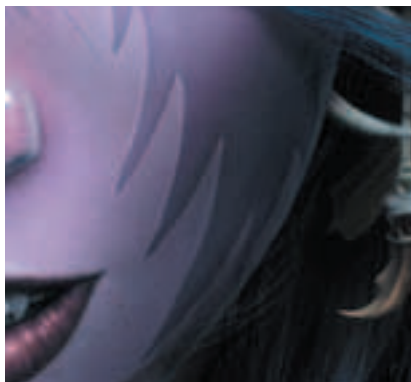
Огонь английских стрелков наносит итальянцам существенные потери.



Кавалерия Брюса появилась из леса и готовится к удару.



Итальянцы маневрируют, пытаются обойти швейцарских пикинеров англичан.



WarCraft III: Reign of Chaos

Секреты расы Undead. Эллиотт Чин

Если Human Alliance и Orc Horde, в общем-то, хорошо знакомы ветеранам серии *WarCraft*, то раса Undead является для всех совершенно новой и требует самого пристального внимания. Кроме того, эта раса весьма интересна и необычна с точки зрения геймплея и обладает массой эффективных способностей. Ниже представлены общие советы по игре за Undead, а также руководство по применению их заклинаний, использованию сильных сторон и нейтрализации слабостей.

Основные сведения

Первая необычная особенность нежити – ее уникальная система добычи ресурсов. Мертвецы не посылают пеонов в шахты. Они возводят Проклятый рудник, а затем размещают там до пяти Acolytes, которые выкачивают золото. Преимущество такого подхода заключается в том, что вам не нужно тратить время, таская золото в Town Hall, а при расширении зоны влияния не нужно строить новые Town Halls.

Еще одна черта экономики Undead, которую всегда надо иметь в виду, – это их способность отменять вызов зданий (unsummon). Для этого требуется Acolyte, и в результате вам возвращается 50% стоимости здания. Например, уничтожение Sacrificial Pit принесит 100 золота и 40 леса. Однако, если здание, которое вы ансуммоните, повреждено, вы получите меньше ресурсов. Используйте эту возможность, когда вы остро нуждаетесь в наличности – обычно такое случается после вражеского набега, когда денег нет, а нужно срочно восстанавливать армию или базу.

Еще одна важная особенность Undead, о которой никогда нельзя забывать, – это создаваемая ими зараженная почва (Blight). Юниты нежити способны к регенерации, только когда они находятся на этой почве, независимо от времени суток. Будучи за ее пределами (такое обычно случается во время атаки или исследования карты), они вообще не способны восстанавливать хит-пойнты. Зато находясь на Blight, мертвецы регенерируют быстрее, чем представители любой другой расы. Так что после тяжелого боя все-

гда полезно посыпать наиболее израненных бойцов к родной базе на лечение.

Трупы – это наше все

Necromancers используют трупы, чтобы поднимать скелетов (Raise Dead), Ghouls – чтобы лечиться, а Death Knights – для заклинания Animate Dead. При этом для создания скелетов и лечения гулей сгодятся любые тела, даже нейтральных животных. Так что не следует недооценивать важность бродящих по карте зверюшек. Если ваши гули сильно поранены, убейте такую тварь и скушайте ее. Или сделайте из трупа скелет.

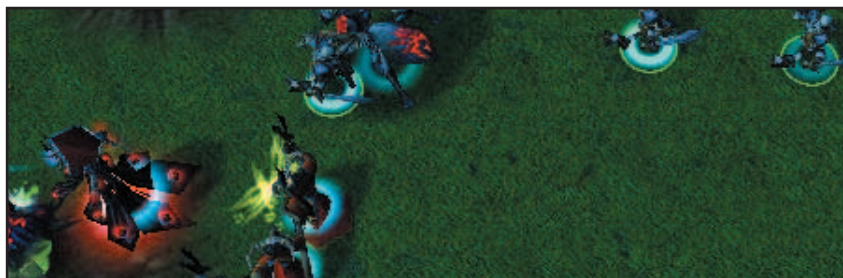
Undead умеют запасать мертвые тела впрок для последующего использования с помощью Meat Wagons, каждый из которых может хранить до восьми трупов. Можно даже приказывать Meat Wagons автоматически собирать трупы. Внутри этих «хранилищ» они не гниют. Хороший тактический прием – в процессе исследования карты убивать всех встреченных зверюшек и складывать их тушки в Meat Wagons. Аккурат перед началом атаки на вражескую базу выгружаем трупы, и некроманты моментально создают мощную ударную армию. Сочетание некромантов и Meat Wagons дает вам возможность иметь портативное войско, которое можно в любой момент привести

в боевую готовность.

При хранении трупов в Meat Wagons игра запоминает их «доноров». Это очень полезно при использовании заклинания Animate Dead. Убивая особенно мощных противников, например, Ogre Lords, Troll Warlords и Centaur Khans, загружайте их трупы в отдельный Meat Wagon. Не давайте гулям их кушать, а некромантам – превращать в скелетов. Непосредственно перед атакой выгружайте эти трупы и анимируйте их. Получившиеся бойцы почти не уступают по мощи высокоуровневым юнитам вроде Tauren или Knight. Правда, после применения заклинания они теряют все свои специальные способности и заклинания.

Выбор героя

При игре за Undead выбор первого героя – дело весьма неоднозначное. Вообще говоря, герои нежити менее мощны, чем представители других рас, так что все время следите за их здоровьем и оберегайте от всяческих опасностей. И, несмотря на то что Death Knight обладает самым большим количеством хит-пойнтов и может лечить своих юнитов, на самом деле, оптимальным кандидатом на роль стартового героя является Dread Lord. Он мастер на все руки – поражает разом нескольких противников, обезвжи-



Если Skeleton Warriors составляют существенную часть вашей армии, то апгрейд Skeleton Longevity является совершенно необходимой вещью.



Используйте Undead Meat Wagons, чтобы запастись мертвые тела впрок для последующего использования. Таким образом, у вас всегда будет стратегический резерв для быстрой штамповки скелетов или экстренного лечения гулей.

вает героев, испускает вокруг себя полезную ауру, а уж его высшее заклинание – это вообще своеобразный over-power.

Почему именно Dread Lord?

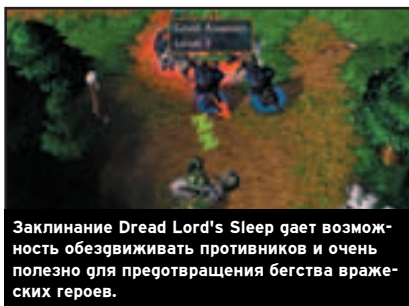
Прежде всего, Dread Lord дает возможность обезвреживать врагов с помощью заклинания Sleep. С самого начала, во время драк с нейтралами, вы можете использовать его на их лидерах, чтобы те не мешали спокойно разбираться с миньонами. Sleep очень полезен для кратковременного выключения вражеских героев из битвы или предотвращения их бегства. Используйте это заклятие на высокоуровневых юнитах – Frost Wyrms, Druids of the Claw и т.д. Sleep – прекрасное средство борьбы с мощными вражескими заклинаниями типа Archmage's Blizzard или Priestess of the Moon's Starfall, поскольку, уснув, герой уже не может подерживать свой спелл.

Vampiric Aura – еще одна превосходная способность, полезная с самого начала: она лечит ваших юнитов, когда те наносят врагу урон. Впрочем, действует она только на рукопашных бойцов. Поскольку это аура, она дает бонусы и тем юнитам, что имеют иммунитет к заклинаниям, например, Infernal Dryads или собственным юнитам, находящимся под действием Banshee's Antimagic Shell. Впрочем, нелишне помнить, что с помощью Vampiric Aura нельзя лечить своих юнитов, атакованных существами с естественной защитой от магии, например, Dryads and Golems. Развивайте данный скилл как можно быстрее – это здорово продлит жизнь вашим юнитам. Чтобы быстро подлечиться после битвы, атакуйте нейтральные

здания (например, Tents) или вражеские строения – это поможет пораненным бойцам оперативно восстановить хит-пойнты. Своих юнитов и здания рубить бесполезно – здоровье этим не поправишь.

Carriion Swarm – хороший кандигат на роль второго заклинания, ведь оно наносит удар по площади подобно Tauren Chieftain's War Stomp. Вообще, используя Dread Lord'a в бою, нужно соблюдать осторожность. Несмотря на то что он – неплохой рукопашный герой, убить вампира довольно легко, а этого нельзя допускать ни в коем случае, поскольку его аура и заклинания абсолютно необходимы для достижения победы. Чтобы продлить герою жизнь, обеспечьте его лечебными эликсирами. Старайтесь не бросать Dread Lord'a в самое пекло без особой причины, ну а если его мощь вам все-таки понадобится, следите, чтобы враги не окружили его со всех сторон. Чтобы повысить выживаемость Dread Lord'a, возьмите вторым героем Death Knight'a, и пусть он постоянно подлечивает вампира заклинанием Death Coil.

Очень важно как можно быстрее развивать Dread Lord'a – не только для того, чтобы максимально усилить Vampiric Aura, но и для получения ультимативного заклинания Inferno. Его можно кастовать с дистанции, и оно парализует всех юнитов, оказавшихся в зоне поражения, на четыре секунды. Кроме того, оно вызывает на подмогу inferнальное существо – здоровенное, сильное, с иммунитетом к заклинаниям, 1500 хит-пойнтами, броней +6, наносящее от 49 до 60 урона и распространяющее вокруг себя Immolation Aura, которая наносит 10 огненного урона всем окружающим вражеским юнитам. Кроме того,



Заклинание Dread Lord's Sleep дает возможность обезвреживать противников и очень полезно для предотвращения бегства вражеских героев.



Лучше всего заклинание Necromancer's Unholy Frenzy работает на Abominations в сочетании с Dread Lord's Vampiric Aura.

Мертвецов лечить не просто...

Одна из главных слабостей расы Undead – их неспособность к нормальному лечению, т.е. отсутствие юнитов, способных лечить своих товарищей в массовом порядке. Как правило, при игре за нежить приходится полагаться на Death Knight'a. Да, он может помочь юнитам восстановить здоровье, но, тем не менее, этого совершенно недостаточно по сравнению с полноценным лечением людей или ночных эльфов.

Даже свойственная всем остальным расам способность юнитов медленно регенерировать не всегда доступна Undead, которые не могут восстанавливать хит-пойнты за пределами Blight. Чтобы компенсировать данную слабость, нужно изучить способность Ghoul's Cannibalize, позволяющую гулям поедать трупы и лечиться со скоростью 10 хит-пойнтов в секунду. Кроме того, обязательной вещью является Dread Lord's Vampiric Aura, лечащая юнитов, наносящих урон врагу. На самом высоком уровне прокачки Vampiric Aura переводит в лечение 45% наносимого урона. Радиус действия ауры очень велик (т.е. она, как правило, охватывает достаточно много бойцов), в отличие от лечащих заклинаний (например, Orc's Healing Ward), ее нельзя сбить, и ее применение не требует затрат маны или команд игрока. Единственный недостаток заключается в том, что Vampiric Aura действует только на рукопашных бойцов.

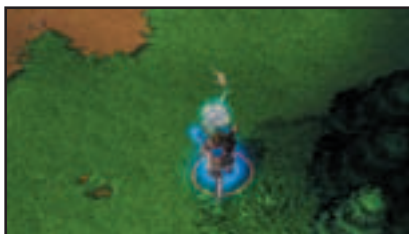
он наносит Chaos Damage, который, в отличие от проникающего или нормального урона, действует вне зависимости от того, какую броню носит противник. Инфернал живет на поле боя всего 180 секунд, но в течение этого времени он сеет вокруг себя смерть и ужас. Имейте в виду, что, несмотря на иммунитет к заклинаниям, ему может быть нанесен урон анти-магическими спеллами вроде Abolish Magic или Purge.

Death Knight

Благодаря своей способности к лечению и Unholy Aura Death Knight является оптимальным кандигатом на голжность второго героя. Заклинание Death Coil существенно проглатывает жизнь вашим соплатом. Unholy Aura – тоже очень полезная вещь, поскольку она повышает скорость ваших юнитов и упучивает их регенерацию. Заклинание Death Pact менее полезно, в частности из-за того, что на начальных уровнях его действие очень незначительно, но иногда это единственный способ вылечить Death Knight'a, поскольку он не может кастовать Death Coil на самого себя. Тем не менее, часто использовать Death Pact тоже накладно, т.к. для самолечения нужно уничтожить собственного юнита. Единственное исключение – ситуация, когда некромант поднимает целую армию скелетов, чтобы использовать их в качестве пушечного



При ангрейде Necropolis в Halls of the Dead или Black Citadel мощь вашей обороны существенно возрастает.



Necromancer's Unholy Frenzy можно использовать, чтобы добивать израненных и убегающих вражеских героев.



Сочетание аур Death Knight'a и Dread Lord'a дает юнитам нежити возможность более-менее нормально лечиться.



Lich обладает мощнейшим атакующим spellом Frost Nova и повышает защиту своих юнитов с помощью Frost Armor.

мяса. Ультимативный spell Death Knight'a – Animate Dead – очень удобно использовать для мгновенного создания армии из шести трупов, хотя анимированные тела функционируют всего несколько минут и теряют все специальные способности, которые они имели при жизни.

Lich

Несмотря на то что обычно в качестве второго героя берут печителя-Death Knight'a, Lich с его мощнейшим атакующим потенциалом тоже является вполне достойным выбором. Первым заклинанием всегда берите Frost Nova – оно наносит врагам урон и замедляет их на 5 секунд, понижая скорость атаки на 25%, а скорость перемещения – на 50%. Вторым важнейшим spellом является Frost Armor, дающий бонус к броне +3, +5 или +7, в зависимости от уровня прокачки заклинания. Кроме того, все враги, бьющие по юниту в морозной броне, также замедляются. Заклинание лича под названием Dark Ritual аналогично Death Pact, только оно приносит не здоровье, а ману. Как и Death Pact, оно полезно, лишь когда у вас в избытке имеются скелетные воины. Но использование Dark Ritual в сочетании с Frost Nova и Frost Armor может оказаться феноменально эффективным – ваши юниты получают дополнительную броню и буквально крушат заторможенного противника. Ультимативное заклинание лича, Death and Decay, отлично разрушает вражеские здания. Оно уничтожает 4% хит-пойнтов строений или юнитов в секунду, но для того, чтобы заклинание действовало 35 секунд, Lich должен его специально поддерживать. Используйте Death and Decay, чтобы стирать с лица земли целые комплексы башен, расчищать песа, прогнывать проходы к закрытым со всех сторон золотым шахтам и вражеским базам, а также, чтобы уничтожать врагов. В отличие от оркского заклинания Earthquake, Death and Decay наносит ущерб не только зданиям, но и юнитам – причем как вражеским, так и вашим, так что кастуйте его по дистанционным юнитам противника или по задним рядам вражеской армии.

Юниты нежити

Разобравшись с выбором героя, переходим к юнитам. Ознакомившись с доступным ассортиментом

бойцов этой расы, вы поймете, что ничего особо сложного здесь нет. На более поздних стадиях партии переходите от Ghouls к Abominations. Мощь войска Undead многократно возрастает при грамотном использовании spell-кастеров. А вообще-то, по своему деструктивному потенциалу нежить ни в чем не уступает, а наоборот – превосходит все остальные расы. Abomination, Crypt Fiend и Frost Wyrms обладают наиболее мощной атакой по сравнению со всеми остальными рукопашными, наземно-дистанционными и летающими юнитами других рас соответственно. Gargoyle – идеальный юнит для тактики «ударил-и-убежал»,

Вообще говоря, герои нежити менее мощны, чем представители других рас, так что все время следите за их здоровьем и оберегайте от всяческих опасностей.

а также для противовоздушной обороны. Изучив способность Stone Form, вы существенно проглотите им жизнь, а превратившись в камень, гаргульи служат отличной защитой против стреляющих юнитов врага.

Что касается могучего Frost Wyrms'a, то здесь всегда надо помнить, что, невзирая на его огромное здоровье и мощную атаку, маленькие группы этих тварей очень уязвимы и с легкостью уничтожаются вражескими стрелками, например, Dryads или Riflemen. Чтобы армия Frost Wyrms была эффективной, она должна быть достаточно большой и поддерживаться наземными рукопашными бойцами, всегда готовыми нейтрализовать стрелков противника. Атака Frost Wyrms'a наносит средний урон и замедляет врагов, понижая скорость их атаки на 25%, а передвижения – на 50%. При осаде вражеской базы обязательно подведите поближе к месту схватки несколько Frost Wyrms – не ради урона, который они наносят, а ради их способности Freezing Breath, с помощью которой можно останавливать работу строений. Строители застынут, башни перестанут стрелять, а здания ночных эльфов не смогут «выкорчевываться» из земли. Впрочем, даже те эльфийские постройки, что успели стронуться с места, замрут на пять секунд. Самое замечательное в

способности Freezing Breath заключается в том, что она пассивная. То есть как только вы испугаете этот ангрейд, дыхание Frost Wyrms автоматически станет замораживающим. В принципе, на Frost Wyrms можно выйти в течение 10 минут – если вся экономика будет работать только на эту цель, не отвлекаясь ни на что другое. А крупные армии Frost Wyrms остановить практически невозможно, особенно если они находятся под действием заклинания Unholy Frenzy. Тем не менее, хочу повторить еще раз: не следует делать основную ставку на Frost Wyrms, если вы не можете их построить минимум штук 8-10. Эти юниты долго делаются и дорого

стоят – значит, для их лечения вам потребуется Death Knight's Death Coil, а для защиты – заклинание Frost Armor. И если взвесить все плюсы и минусы, то окажется, что намного более эффективным будет грамотное использование spell-кастеров нежити – Necromancer'a и Banshee.

Использование Necromancers

Некромант – важнейший элемент армии нежити. Его Raise Dead – мощнейшее заклинание, создающее из одного трупа сразу двух скелетов. Оно дает возможность, даже неся в бою потери, постоянно наращивать численность армии, которая может увеличиваться до прямо-таки сумасшедших размеров – ведь павшие враги тоже становятся скелетами и пополняют ваши ряды. Всегда держите некромантов в задних рядах, т.к. их очень легко убить. Очень удобно использовать Meat Wagons для хранения трупов и разгружать их аккуратно перед началом крупномасштабных сражений, чтобы некроманты в течение нескольких секунд создали мощную армию вторжения.

И, тем не менее, Raise Dead – это еще не самое лучшее заклинание некроманта! Spell Unholy Frenzy, увеличивающий скорость атаки на 75% за счет потери 4 хит-пойнтов в секунду, – вот настоящее чудо. Получается, что юнит с мгновенной атакой перескакивает сразу три уровня и входит в категорию «fast attack». Использовать данное заклинание нужно только на высокоуровневых монстрах типа Abominations и Frost Wyrms и ни в коем случае – на юнитах с хилым здоровьем вроде spell-кастеров или гулей. Лучше всего Unholy Frenzy работает на Abominations в сочетании с Dread Lord's Vampiric Aura. Поскольку Abominations наносят противнику огромный урон, они без проблем будут вылечивать теряемые каждую секунду 4 хит-пойнта, и хихать им на этот негативный эффект. Более того, Unholy Frenzy можно использовать и в качестве атакующего

Shades – универсальный инструмент разведки

Undead имеют уникальную возможность следить за действиями своих оппонентов с помощью shade units. Создавать shades можно сразу же после ангрейда в Halls of the Dead – т.е. довольно скоро после начала партии. Как правило, живые игроки игнорируют Invisibility Detection, так что вы можете посадить shade в самом центре вражеской базы, а противник и знать ничего не будет. Кроме того, shades можно посадить у золотых шахт, чтобы быть в курсе, когда враг начнет расширяться. Зачастую игроки недооценивают shades, совершенно упуская из виду огромную пользу, которую те могут принести в качестве разведчиков. Кроме того, Sacrificial Pit пригодится вам на случай, если оппонент сам начнет подсылать невидимых юнитов, например, Orc Blade Master, ведь shades – единственный для Undead способ засекать вражеских невидимок.

заклинания! Кастуйте его на сильно пораненных и бегущих с поля боя юнитах противника. (Именно бегущих! Если вражеский боец в состоянии продержаться в драке еще несколько раундов, то наложение на него Unholy Frenzy принесет вам не пользу а вред!) А так – умирающий юнит врага будет терять по 4 хит-пойнта в течение 45 секунд. И, в отличие от Wyvern's Envenomed Spear или Abomination's Disease Cloud, заклинание Unholy Frenzy в конечном итоге убьет свою мишень.

Вершина мастерства некроманта – заклинание Cripple, и это самое мощное «вредное» заклятие из всех, имеющихся в игре. Оно снижает скорость атаки и наносимый мишени урон на 50%, а скорость ее перемещения – на 75%. Поскольку данный модификатор высчитывается в процентах, уменьшение наносимого урона зависит от значения среднего урона, наносимого жертвой в нормальном состоянии. Например, если вражеская Abomination наносит средний урон 45, то под действием этого заклинания она получает пенальти в 22 единицы урона! Кроме того, скорость атаки падает на два уровня – т.е. от средней к очень медленной. Одновременное наложение на своих юнитов Unholy Frenzy, а на самых мощных вражеских – Cripple, практически гарантирует нежизнеспособность в любой ситуации! Как можно раньше используйте Cripple на вражеских героях – это резко понизит их эффективность и не даст сбежать с поля боя.

Если Unholy Frenzy, как правило, кастуется ПЕРЕД вступлением в битву, то Cripple – лишь ПОСЛЕ того, как вы увидите врага. Поэтому необходимо заранее отключить у некромантов автокастинг Raise Dead – иначе они растрачат всю ману на подъем скелетов, и вам может не хватить ее в самый критический момент. Скастовав Cripple, можно снова рубить автокастинг. И последнее: учитывая важность и полезность некромантов, я советую иметь их не менее 5-6 в боевой группе.

Оружие Banshees

Почему-то, невзирая на всю свою полезность,

Banshees пользуются в среде игроков намного меньшей популярностью, чем некроманты. Попробуем исправить это недоразумение. Итак, заклинание Curse «награждает» вражеского юнита 25% вероятностью промаха при каждой атаке. Используя его на больших группах, мы фактически выводим из строя каждого четвертого бойца! Присутствие в вашей армии нескольких Banshees легко может изменить ход битвы в пользу Undead.

Другие заклинания Banshee – Anti-magic Shell и Possession – также являются очень ценными элементами вашего магического арсенала. Anti-magic Shell – это для Undead единственная возможность сбивать негативные заклятия. Будучи наложенным на юнита, данное заклинание снимает все положительные и отрицательные эффекты и делает его免疫 к магии в течение следующей минуты. Благодаря Banshee, мертвецы являются единственной расой, которая может защищать своих бойцов от вражеских заклинаний, наносящих прямой урон – Storm Bolt, Chain Lightning, War Stomp и т.д. Обязательно кастуйте Anti-magic Shell на своих героев перед тем, как бросить их в битву, – ведь противник будет в первую очередь обрушивать свои самые мощные spell'ы именно на них. При этом необходимо иметь в виду, что Anti-magic Shell защищает также и от полезных заклинаний, но ауры союзников на юнита все равно действовать будут.

Possession – ультимативное заклинание Banshee, которое позволяет ей взять под контроль один вражеский юнит. Ограничение: нельзя захватывать летающих или механических юнитов, а также нейтралов 6-го уровня и выше. Используя Possession, можно превышать свой «пищевой лимит». Например, если у вас вырабатывается 90 еды, и вы захватываете вражеского рыцаря, то food cap увеличивается до 92 (т.к. Knight, в отличие от Banshee, потребляет не 2, а 4 единицы еды). Не следует использовать это градоценное заклинание на низкоуровневых юнитах. Лучше применять его на нейтралах 5-го уровня, имеющих специальные способности, – таким образом, Undead получают возможности, при нормальных об-

Важнейшие способности расы Undead

У мертвецов есть ряд способностей, которые подлежат изучению в обязательном и первоочередном порядке. Прежде всего, это Skeleton Longevity (срок жизни скелетов увеличивается на треть) – совершенно незаменимая вещь, если вы собираетесь использовать Necromancers и их заклинание Raise Dead. Следующая важная способность – Web. Ее стоимость минимальна, и она позволяет эффективно бороться с вражескими летунами – отныне вам не нужно в отчаянии рвать на себе волосы, если на вашу базу вдруг прилетят Gryphon Riders. Если вы планируете и во второй половине партии использовать Ghouls, то обязательно изучите Cannibalize и Ghoul Frenzy. А если вы собираетесь сделать ставку на Abominations, то не забудьте исследовать Disease Cloud. Хотя зараженные противники и не умирают, они могут потерять до 120 хит-пойнтов. Впрочем, если вы воюете против Undead, то Disease Cloud – вещь совершенно бессмысленная, т.к. мертвецы к таким эффектам иммунны.

стоятельствах им негостеприимны. Например, захватив Troll High Priest, вы сможете использовать его заклинания Heal, Abolish Magic и Inner Fire. Контроль над Ogre Mage делает гостеприимным spell Bloodlust. А еще можно захватить лидера нейтралов с какой-нибудь полезной аурой, например, Gnoll Overseer'a, – его Command Aura дает всем юнитам, находящимся в радиусе действия, бонус +10 к наносимому урону.

Юниты, находящиеся под контролем Banshee, теряют все свои апгрейды оружия и брони, но сохраняют специальные способности. Таким образом, вы можете даже захватывать пеонов, крестьян и Wisps, чтобы получить доступ ко всем способностям и героям других рас. Благодаря этой уникальной фишке, Undead всегда знают все тайны и секреты своих противников.

Расширение территории

У Undead нет никаких проблем с расширением территории влияния, поскольку все, что им требуется – это возвести Проклятый рудник, после чего Acolytes могут приступать к работе. Недостаток: подобные периферийные ресурсные базы крайне уязвимы, поэтому нужно окружать их оборонительными сооружениями. Хотя это и не обязательно, но мы настоятельно рекомендуем построить на каждой периферийной базе Necropolis и проапгрейдить его в Halls of the Dead. Этот, на первый взгляд, бессмысленный поступок дает две серьезные выгоды. Во-первых, ваши герои смогут телепортироваться туда с помощью Town Portal (с Проклятым рудником такой фокус не пройдет), а во-вторых, Halls of the Dead – это мощнейшее оборонительное сооружение. Приняв решение расширить зону влияния, пошлите аколита к шахте и постройте Haunted Gold Mine, Necropolis и несколько Ziggurats вокруг шахты. Затем Ziggurats апгрейдятся в Spirit Towers – и ваша база отлично защищена. Истощив запасы золота, мы продаем все эти здания, и половина затраченных ресурсов возвращается в наш карман.



Ультимативное заклинание Dread Lord'a – Inferno – парализует попавших в зону его действия врагов и вызывает на поле боя зловонного инфернала.



Чтобы повысить выживаемость Dread Lord'a, возьмите вторым героем Death Knight'a, и пусть он постоянно подлечивает вампира заклинанием Death Coil.



Dread Lord знает заклинания, бьющие по площади и парализующие вражеских героев. Кроме того, он испускает лечебную ауру, а его ультимативный spell – просто вне конкуренции.



В случае нужды вы можете уничтожить здания, чтобы получить обратно часть ресурсов.

MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.
ВЫ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ В КАЧЕСТВЕ РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»
GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»
COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, БЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»
WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR



ACTIVISION



Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. Все права защищены. Total War, Medieval: Total War и эмблема Total War являются охраняемыми товарными знаками The Creative Assembly™ Limited в Соединенном Королевстве и/или других странах. Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Activision Publishing, Inc. и ее филиалы. Activision является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. и ее филиалов. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании «1С»

Greenspeak

Greenspeak – время выдергивать кабель

Когда становится хреново, лучший выход – удрать на Гавайи. **Джефф Грин**

Если в процессе своей веселой и интересной жизни, свойственной профессии игрового журналиста, вы неожиданного обнаруживаете, что постоянно и безо всяких видимых причин ведете себя, как сварливый, страдающий запором брюзга, – значит пришло время ненадолго оторваться от компьютера, оглядеться по сторонам и восстановить утраченное чувство реальности. И вы поймете, что на самом деле ваша работа – совсем не тяжелая. Вы оцените тот факт, что она, в отличие, например, от профессии мясника, не связана с разделкой свиных туш. Более того, большую часть времени вашу деятельность вообще трудно назвать «работой». Если главный источник стресса для вас – мысль о том, что из-за проклятого оффисного firewall'a вы не сможете весь день напролет играть в *Battlefield 1942*, то вам следует немедленно прекратить жаловаться на жизнь, затаиться и молиться, чтобы на ваше место не позарился кто-нибудь еще.

И, тем не менее, надо признать откровенно: даже такая работа может надоесть. Любое дело, которое ты выполняешь постоянно, независимо от того, насколько оно легкое и интересное, в конце концов остает, и нужно сдирать перерыв (*Вставить сюда какую-нибудь пошлую шутку про мастурбацию!*). Поэтому, как бы я не любил свою работу в CGW, несколько недель назад (если точнее – в момент, когда я сломал мышь в процессе очередной неудачной попытки пройти последнюю миссию за *Undead in Warcraft III*) мне стало совершенно ясно, что пора выдернуть из головы электрический кабель, подобно пуповине связывающий меня с компьютером, и куда-нибудь, черт побери, ненадолго смотаться. И я сделал это. Я упаковал жену, ребенка, кучу книг, а также бутылку самого сильного средства от загара (специально выпускаемого для компьютерщиков) и улетел на две недели на Гавайские острова.

Ах, Гавайи... Погода, пляжи, девушки в бикини, делающие покупки в городских магазинах, – я не понимаю, почему все человечество до сих пор туда не переселилось? Две долгих недели я наслаждался этой сомнамбулической тропической жизнью, выкинув из головы все, что связано с компьютерами, – и вы знаете, мне это понравилось! А ведь изначально я, дипломированный геймер, планировал взять с собой в отпуск верный лэптоп. Да, я ехал отдыхать, но ведь мне, черт побери, нужно было проверять электронную почту! И я не собирался загораживать целые дни напролет. Я думал, что, возможно, урву минутку-другую, чтобы спокойно, не думая о работе, поиграть в *Morrowind*, *Neverwinter Nights*, *Grand Theft Auto III* или *Warcraft III*. А возможно, даже закончить несколько игрушек на Game Boy Advance. Не говоря уже о головоломке *Bejeweled* на Palm

Во время отпуска я очень четко понял одну вещь – в моей жизни нужно что-то менять.



Pilot... Я ведь упоминал в начале статьи – с этой проклятой работой я совершенно потерял чувство реальности. К счастью, это чувство в избытке имело у моей жены, и под угрозой немедленного развода, тщательно все обдумав, я решился оставить перечисленные выше электронные приспособления дома.

Поверьте, это было нелегко. Ведь я прожил более шести лет, каждый день общаясь с компьютером. И лишившись этого общения, я почувствовал настоящую наркотическую ломку. Меня трясло, я покрывался холодным потом, испытывал провалы в памяти, а временами горько плакал... Как-то раз, ночью, меня обнаружили лежащим на песке в километре от нашего домика, с комодом в руках, при этом я что-то бессвязно бормотал о том, что должен немедленно покинуть Гавайи, чтобы «помочь гильдии магов в Балмога». А в другой раз я в течение четырех часов выкрикивал «Zug zug!», пока врач не сделал мне укол, от которого я проспал два следующих дня.

Но, в конце концов, ломка кончилась. И я был счастлив. Я нырял с маской, купался, бездельничал и даже взял несколько уроков подводного плавания с аквалангом. Впервые за несколько лет мое тело вспомнило, что такое свежий воздух и солнечный свет, и я понял, что на самом деле, в глубине души, люблю такую жизнь.

А еще я много думал. Плавая на надувном матрасе вдоль Napuna Beach, я придумал заголовки для этой статьи. И тогда же я решил, что у него будет двойной смысл. С одной сто-

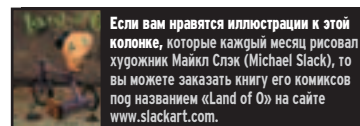
роны, все очевидно – Джефф Грин пошел до ручки и смотался на Гавайи, где нет компьютерных игр. А скрытый подтекст такой: на зрелом размышлении, я решил этим выпуском завершить историю рубрики *Greenspeak* – выдернуть кабель, так сказать.

Да, друзья, пора и честь знать. В первый раз моя авторская колонка появилась на страницах CGW в июле 1998 года, и сейчас вы читаете ее 54-й выпуск. Это чересчур много даже для вашего покорного слуги. При этом я не собираюсь оставлять пост главного редактора, и буду продолжать писать статьи. Ведь вернувшись с Гавайских островов, я снова полюбил игры. Так что мы с вами не прощаемся.

Но во время отпуска я очень четко понял одну вещь – в моей жизни нужно что-то менять. Да и в вашей, наверное, тоже. Всем спасибо! Удачной игры! Сохраняйтесь чаще!!!

Бедолага Джефф не понимает, что даже если он закроет рубрику Greenspeak, Дана Джонгевард все равно не позволит ему целые дни напролет резаться в игрушки. Может в последний раз обрушить на него свои проклятия по адресу: jeff_green@ziffdavis.com.

P.S. Российской редакции журнала очень не понравилась идея закрытия этой рубрики. Мы этого не допустим. ;)



Если вам нравятся иллюстрации к этой колонке, которые каждый месяц рисовал художник Майкл Слэк (Michael Slack), то вы можете заказать книгу его комиксов под названием «Land of O» на сайте www.slackart.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СЛАКА

Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г. Москва: Альтекс Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Иконтрайд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ННКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКМД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г. Воронеж: Соник (0732) 733-222, 742-148; **г. Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

НА ПИКЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



FL 577LN

15'' ЖК-монитор –
совершенный дизайн, воплощение
передовых технологий



FT 775FT

абсолютно плоский 17'' экран,
идеальное соотношение
цена/качество

ТЕХНОТРЕЙД МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

Тел.: 291-2686, 291-5769, 291-5870; Факс: 291-5794
E-mail: technotrade@technotrade.ru

МАГАЗИНЫ РОЗНИЧНОЙ ТОРГОВЛИ:

М.видео: 777-777-5

пр. Мира, д.91, к.1
Измайловский вал ул., д. 3
Пятницкая ул., д. 3
Маросейка ул., д. 6/8, стр.1
Большая Черкизовская ул., д. 1

ISM: 785-5701, 787-7781, 280-5144, 210-8340
Нахимовский пр-т, д. 24

Университетский пр-т, д. 6 корп. 3

Ф Центр: 472-6401, 205-3666, 785-1785

Сухонская ул., д. 7а Выставочно-деловой центр на «ВВЦ»,
пав. 71, 1 этаж, Мантулинская ул., д. 2

Сеть компьютерных центров POLARIS

Единая справочная служба: 7555557

Радиокомплект-компьютер: 953-8178, 424-7157

Ул. Бахрушина д. 17, стр. 2

Старт-Мастер: 935-3852, 784-6383, 231-4911

м-н. Электроника

Автозаводская ул., д. 11
Ленинградское ш., д.16, стр.1-2
ул. Люблинская, д. 169
Чонгарский бул., д. 3, к. 2
Никольская ул., д. 8/1
Столешников пер., д. 13/15
Протопоповский пер., д. 6
Яблочкова ул., д. 12

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ:

ELSIE - Варшавское ш., д. 125, тел. 777-9779

ELST - Рязанский пр-т., д. 59, тел. 728-4060

CITILINK - Народного ополчения ул., д. 34, тел. 745-2999

ISM - Нахимовский пр-т, д. 24, тел. 785-5701

ДЕНИКИН - Огородный пр., д.8, тел. 787-4999

ИНЛАЙН - г. Долгопрудный Московской области,
Первомайская ул., д. 3/Ц, тел. 941-6161

ИНТАНТ - г. Томск, тел. (3822) 420-224, (3822) 420-234

Никс - Звездный бульвар, д. 19, тел. 216-7001

NT Computer - Волоколамское ш., д. 2, тел. 755-5824

Олди - Трифоновская ул., д. 45 тел. 284-0238

Сетевая лаборатория - ул. Тимирязевская д.1/4 тел. 784-6490

FLATRON®
freedom of mind



ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

ТРОН 2.0 • РУКОВОДСТВО ПО ПОКУПКЕ РОЖДЕСТВЕНСКИХ ПОДАРКОВ

ЯНВАРЬ • 01(08) 2003